## Contrato de licença de software

Este é um contrato de licença de software legal entre você, o usuário do software, e a ArcSoft, Inc. Leia cuidadosamente este contrato de licença antes de utilizar o produto. Utilizá-lo indica que você leu o contrato e concordou com seus termos. Se não concordar com os termos do contrato, devolva o pacote do produto ao local de venda no prazo de 10 dias a partir da data da compra para obter o reembolso integral.

1. **Concessão de licença**. Esta licença permite-lhe o uso em um único computador de uma cópia do software, contido no pacote. Para cada licenciado, o programa pode ser utilizado em apenas um único computador, em determinado momento. O software é considerado em uso quando está carregado na memória RAM ou instalado no disco rígido ou em outra memória permanente. É necessária uma permissão de licença multiusuário da ArcSoft caso o programa precise ser instalado em um servidor de rede com a finalidade exclusiva de ser compartilhado por outros computadores ou se o programa for instalado para ser utilizado simultaneamente em mais de um computador.

2. **Direitos autorais**. O software incluído neste pacote é propriedade da ArcSoft e protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos, por disposições de tratados internacionais e por qualquer outra legislação nacional aplicável. O software deve ser tratado como todos os outros materiais protegidos (como livros e gravações musicais). Esta licença não permite o aluguel ou arrendamento do software e o material impresso que o acompanha, caso exista, não pode ser reproduzido.

3. **Garantia limitada**. A ArcSoft, Inc. garante que o software incluído neste contrato funcionará significativamente de acordo com a documentação que o acompanha. Nenhuma outra garantia é fornecida. A ArcSoft isenta-se de todas as outras garantias, tanto explícitas como implícitas, incluindo, sem limitação, garantias implícitas de comercialização e adequação a um propósito particular com relação ao software, o material impresso e qualquer hardware que o acompanhe, se existirem.

5. **Isenção de responsabilidade para danos conseqüenciais**. Em hipótese alguma a ArcSoft ou seus fornecedores poderão ser responsabilizados por danos de qualquer espécie, incluindo mas não se limitando a lucros cessantes, interrupção de negócios, perda de informações de negócios ou qualquer outra perda financeira decorrentes da inabilidade no uso deste software, mesmo que a ArcSoft, Inc. tenha sido notificada da possibilidade de tais danos. Como alguns estados/jurisdições não permitem a exclusão ou limitação de danos conseqüenciais ou acidentais, as limitações supracitadas podem não se aplicar a você.

6. **Direitos restritos ao governo dos EUA.** O Software e a documentação são fornecidos com direitos restritos. O uso, duplicação ou divulgação pelo governo dos EUA está sujeito às restrições conforme estabelecido no subparágrafo ©(1)(ii) da cláusula dos Direitos em dados técnicos e software de computador em DFARS 252.227-7013 ou subparágrafos ©(1),(2), e (3) dos Direitos restritos de software comercial de computador em CFR 52.227-19, conforme aplicável, e a qualquer de suas emendas. O fabricante é ArcSoft, Inc., 46601 Fremont Blvd., Fremont, CA 94538, EUA.

Se este produto tiver sido comprado nos Estados Unidos, este Contrato será regido pelas leis do estado da Califórnia, caso contrário,leis locais talvez sejam aplicáveis.

**Créditos deste manual:**
Redação - Jack Jie Zheng
Gráficos - Edmundo Muyco
Design & Layout - Huey Nguyen, Nathalia Chayadi.

**Como entrar em contato com a ArcSoft**
Em caso de dúvidas relativas ao atendimento ao cliente ou à ArcSoft, consulte os números de contato em “Principal”, a seguir.
Em caso de dúvidas relativas a questões de suporte técnico, visite o site da ArcSoft (www.arcsoft.com), que contém dicas e conselhos úteis, perguntas mais freqüentes e downloads. Você também pode entrar em contato com o suporte técnico pelos números relacionados a seguir. Para obter o melhor suporte técnico possível, verifique se já registrou o seu software. Depois, forneça-nos as seguintes informações:

1. Informações para contato (nome, e-mail ou endereço para correspondência e número de telefone)
2. Nome e número de série do produto.
3. Descrição do problema.
4. Descrição literal do erro, se existir.
5. O sistema operacional (Windows 95, 98 ou NT).
6. Outros dispositivos de hardware instalados.

**Principal**:
ArcSoft, Inc.
46601 Fremont Blvd.
Fremont, CA 94538  EUA
www.arcsoft.com

M-F: 8:30h às 17h30 (PST)
Telefone: 510 - 440 - 9901
Fax: 510 - 440 - 1270

**Suporte técnico**:
Telefone:   510 - 440 - 9901
Fax:  510 - 440 - 1270

M-F: 8h30 às 17h30 (Horário do Pacífico)
E-mail:  support@arcsoft.com



# Sumário

## Capítulo 5. Visualização de imagens



## Capítulo 6. Criação de seleções



## Capítulo 7. Como trabalhar com cores



## Capítulo 8. Utilização de ferramentas para pintura e retoque

## Capítulo 16. Envio de imagens por e-mail



## Apêndices

**Sumário:**

## Bem-vindo(a) ao PhotoStudio!

Se você é novato ou profissional da área gráfica, ou se o software foi comprado para ser utilizado em casa ou no escritório, você fez a escolha certa!

## Sobre o PhotoStudio

O PhotoStudio é um programa de edição de imagens avançado e fácil de usar, desenvolvido para ser executado nos sistemas operacionais Windows 95, 98, Me, 2000 ou NT. Ele permite que imagens de cores totais sejam importadas, gerenciadas, aprimoradas, retocadas e produzidas para publicações, apresentações e para a Internet. Independentemente do seu nível de conhecimento ou experiência em edição de imagens digitais, você descobrirá que o PhotoStudio é uma ferramenta extremamente útil, que oferece muitas maneiras precisas para manipular e aperfeiçoar imagens.

## Destaques do PhotoStudio

1. **Várias maneiras de abrir/criar imagens.** Você pode:
   - Criar novas imagens.
   - Abrir imagens existentes a partir de unidades de disco e leitoras de cartão.
   - Abrir imagens a partir de álbuns do PhotoStudio.
   - Adquirir (importar) imagens a partir de dispositivos TWAIN, como câmeras digitais e scanners.
   - Capturar imagens diretamente da tela.

2. **Suporte para os formatos de arquivo de imagens mais comumente utilizados e intercâmbio de imagens com outros programas**. Você pode:
   - Abrir arquivos de imagens nos formatos .PSF (PhotoStudio File), .JPG, .BMP, .TIF, .PNG, .PCX, TGA, .FPX, .PSD e .PCD.
   - Salvar arquivos nos formatos .PSF (PhotoStudio File), .JPG, .BMP, .TIF, .PNG, .PCX, .TGA, .FPX, e .EPS.
   - Executar conversões de formato de dados entre imagens em escala de cinza de 8 bits e imagens em TrueColor RGB de 24 bits.
   - Fazer intercâmbio de imagens com outros aplicativos Windows, como o Microsoft Word, o PageMaker, e o PC Paintbrush por meio da área de transferência do Windows.

3. **Elementos de interface de uso gráfico (GUI) verdadeiramente fáceis de usar e avançados**. Você pode:
   - Acessar as ferramentas, opções e comandos mais comumente utilizados diretamente na área de trabalho.
   - Otimizar a área de trabalho mostrando, ocultando, fazendo “flutuar” e “aderir”, modificando o tamanho e reposicionando seus componentes.
   - Abrir imagens múltiplas simultaneamente na tela, com um único clique ou arrastando e soltando.
   - Exibir imagens em diferentes modos de exibição (*Exibir original, Ajustar à janela, Janela maximizada e Tela inteira*).
   - Aplicar mais ou menos zoom em imagens em diferentes proporções e navegar pelas várias partes de uma imagem para editar, ilustrar e retocar de maneira detalhada pixel por pixel.

4. **Um amplo conjunto de comandos, opções, ferramentas, aprimoramentos e efeitos oferece uma solução total em edição de imagens**. Você pode:
   - Fazer seleções com base na forma e na cor.
   - Recortar, copiar e colar áreas selecionadas dentro de uma imagem ou entre imagens.
   - Duplicar de maneira perfeitamente integrada parte de uma imagem em outra área da mesma imagem ou em uma imagem separada.
   - Criar uma foto panorâmica costurando duas imagens na vertical ou na horizontal.
   - Remover o efeito de olhos vermelhos (reflexo avermelhado), uma falha comum em fotografias feitas com flash.
   - Modificar a forma, o tamanho, a orientação e as bordas das imagens.
   - Desenhar e pintar em imagens, de qualquer maneira.
   - Adicionar rótulos, textos explicativos ou títulos à imagens.
   - Modificar parte de uma imagem esfumaçando com pixels coloridos em uma direção específica para suavizar/aumentar a nitidez ou clarear/escurecer.
   - Preencher imagens com cores, padrões e gradientes ou carimbar imagens com desenhos predefinidos.
   - Aprimorar imagens pelo ajuste de seu brilho e contraste, matiz e saturação, tom e cor ou pela utilização de vários filtros.
   - Aplicar vários efeitos especiais, como *Pintura a óleo, Esboço, Granulação do filme, Respingo, Derretimento, Ondulação, Enrugar, Grade 3D, Mosaico, Névoa de movimento, Embutir, Olho de peixe, Cone, Esfera, Cilindro, Vórtice, Espiral, Fita, Espelho mágico*, etc…
   - Projetar filtros especiais utilizando o poderoso Filtro do usuário.

5. **A paleta Álbum personalizável** permite o acesso a várias imagens na área de trabalho. Você pode:
   - Criar e salvar um álbum com informações para cada imagem.
   - Armazenar, exibir, classificar, reordenar, adicionar, excluir e pesquisar nas imagens.
   - Enviar imagens para um álbum, diretamente de câmeras digitais e scanners.
   - Processar em lotes várias imagens utilizando uma macro salva (*veja o Capítulo 14: Como trabalhar com macros*).
   - Abrir imagens clicando duas vezes com o mouse ou arrastando e soltando-as na área de trabalho do PhotoStudio.
   - Imprimir miniaturas de imagens.

6. **A paleta de camadas** exibe todas as camadas que compõem a imagem. Você pode:
   - Criar uma imagem de várias camadas.
   - Adicionar camadas à imagem.
   - Copiar e colar camadas dentro de uma imagem ou entre imagens.
   - Denominar e reordenar camadas de imagens.
   - Excluir ou unir camadas.

7. **O comando *Macro*** é um atributo poderoso que salva uma série complexa de comandos de edição, aprimoramentos ou efeitos em um único comando (macro), que pode ser reaplicado para outras imagens com um único clique. Você pode:
   - Criar macros para aplicar comando *de edição*, aprimoramentos e efeitos.

- Garantir consistência aplicando os mesmos comandos de edição, aprimoramentos e/ou efeitos para outras imagens, utilizando exatamente os mesmos parâmetros.
- Economizar tempo por processar em lote várias imagens em um álbum com efeitos e aprimoramentos idênticos.

8. **Várias funções de saída**. Você pode:
   - Imprimir imagens em qualquer tamanho e lugar em um papel selecionado, com títulos e quadros personalizados.
   - Enviar imagens como anexos de e-mails diretamente do PhotoStudio.
   - Exibir imagens na tela em seqüência de apresentação com tempo determinado.

9. **Um abrangente sistema de ajuda on-line** fornece uma apresentação rápida e fácil do programa e garante uma experiência sem preocupações. Para obter informações de ajuda simples e pertinentes, clique em Ajuda no Menu principal.

## Sobre este manual

Este manual fornece instruções detalhadas e abrangentes para a utilização do PhotoStudio. Ele descreve a instalação do software em PCs e instruções sobre como utilizar as poderosas ferramentas e recursos do PhotoStudio.

Este manual foi escrito supondo que o usuário tenha conhecimento de como funciona o sistema operacional Windows e suas convenções, incluindo o uso do mouse, menus e comandos padrão e de como abrir, salvar e fechar arquivos.

Para descobrir mais sobre o PhotoStudio, acesse informações de referência detalhadas on-line clicando em *Ajuda* no Menu principal.

## Como registrar o software

Antes do aprendizado e edição de fotografias, reserve algum tempo para registrar este software por e-mail, pela Internet, por fax ou pelo correio. Os usuários registrados recebem suporte técnico, informações sobre correções importantes do software, inovações e aplicativos, além de descontos especiais na aquisição de softwares oferecidos apenas aos usuários registrados.

Este capítulo descreve os principais componentes da área de trabalho do PhotoStudio, fornece uma rápida apresentação de suas funções e mostra como personalizá-la.

**Sumário:**

## Principais componentes da área de trabalho do PhotoStudio

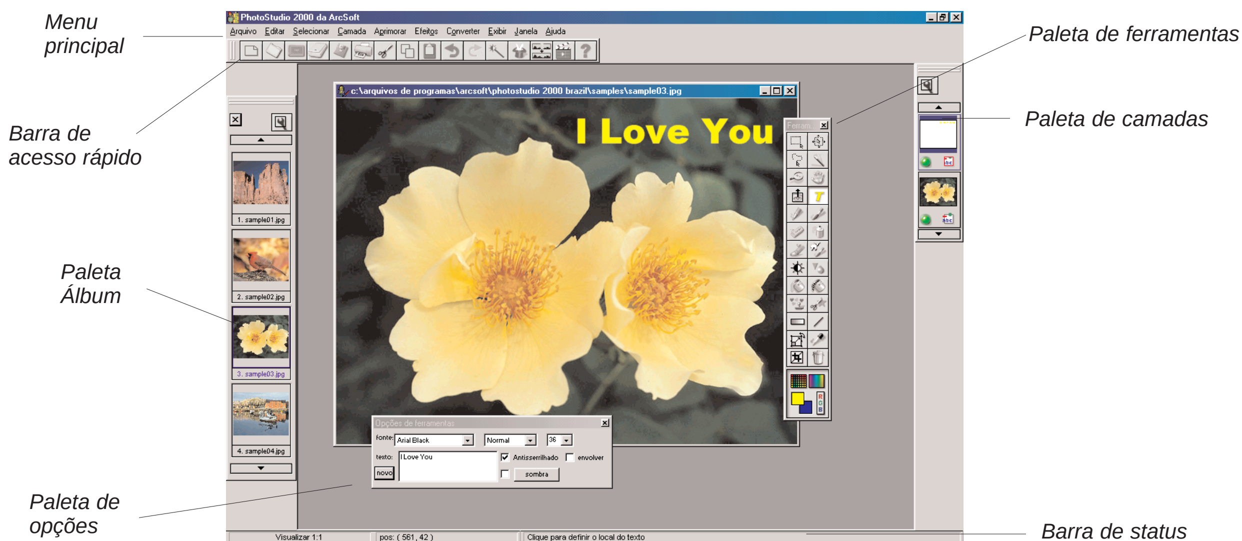
Nesta seção serão apresentados os principais componentes da área de trabalho do PhotoStudio e será mostrado como personalizá-la exibindo, ocultando, fazendo "flutuar" e "aderir", modificando o tamanho e reposicionando seus componentes.

Iniciado o PhotoStudio, o Menu principal, a Barra de acesso rápido, a Paleta Álbum, a Paleta de camadas, a Paleta de ferramentas, a Barra de status, etc. são exibidos na tela, oferecendo um espaço de trabalho para editar arquivos de imagem. O PhotoStudio pode abrir vários arquivos ao mesmo tempo na área de trabalho, sendo cada arquivo exibido em sua própria janela.

Os principais componentes da área de trabalho do PhotoStudio são:

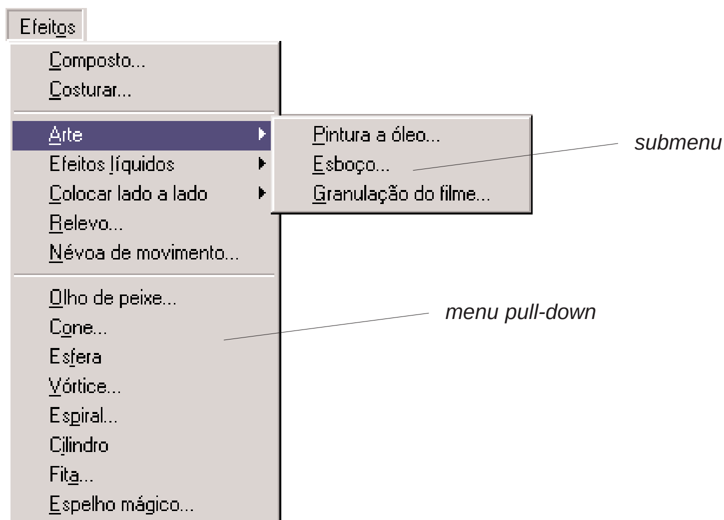
- Menu principal
- Barra de acesso rápido
- Barra de status
- Paleta de ferramentas
- Paleta de camadas
- Paleta de opções
- Paleta Álbum
- Paleta de navegação

A ilustração na página seguinte é a maneira como sua tela aparecerá enquanto você estiver trabalhando no PhotoStudio.




## O Menu principal

O Menu principal contém os comandos comumente utilizados e as opções agrupadas sob diferentes títulos: *Arquivo, Editar, Selecionar, Camada, Aprimorar, Efeitos, Converter, Exibir, Janela* e *Ajuda*. Cada título de grupo de menu possui seu próprio menu pull-down, onde existem comandos e opções específicos. Alguns itens no menu pull-down também podem conter submenus, que uma vez clicados abrem uma caixa de diálogo na área de trabalho.



### Arquivo

O menu Arquivo contém um número de comandos para gerenciar e manipular arquivos. Os comandos desse grupo são *Novo, Abrir, Restaurar, Fechar, Salvar, Salvar como, Abrir álbum, Adicionar ao álbum, Capturar, Adquirir, Selecionar origem, Imprimir, Configuração da impressora*, *Enviar* e *Sair*. Escolher um nome de arquivo a partir da lista de arquivos na parte inferior do menu drop-down abre diretamente o arquivo escolhido.

### Editar

O menu Editar contém comandos para edição de imagens. Pode-se controlar as seleções cortando, copiando ou colando-as a partir da área de transferência ou preenchendo-as com outras cores. O tamanho, a resolução, a orientação, a forma e o tipo de dados de uma imagem também podem ser modificados. O comando *Preferências* contém controles para ajustar os valores gama do monitor, configurar o nível máximo de várias ações de *Desfazer/Refazer* e selecionar um *Fundo da transparência*. Os comandos desse grupo são *Desfazer, Refazer, Cortar, Copiar, Colar, Limpar, Cor de preenchimento, Recortar, Girar, Orientação, Adicionar contorno, Tamanho da imagem, Selecionar Macro, Executar Macro* e *Preferências*.

### Selecionar

O menu Selecionar contém comandos para criar e modificar seleções. Os comandos desse grupo são *Tudo, Inverter, Nenhum, Contorno, Expandir* e *Suavizar*.

### Camada

O menu Camada contém comandos para gerenciar imagens de várias camadas, adicionar ou excluir camadas ou unir várias delas a partir de um arquivo. Camadas de imagens também podem ser modificadas pela criação de uma borda suave ou da adição de sombra. O comando *Propriedades*, na parte inferior do menu drop-down, contém opções para a modificação de nome e transparência de camadas. Os comandos desse grupo são *Novo, Excluir, Unir selecionadas, Unir com a inferior, Unir todas, Borda suave, Adicionar sombra* e *Propriedades*.

### Aprimorar

O menu Aprimorar fornece uma linha completa de recursos avançados e fáceis de utilizar para o aprimoramento de imagens. Comandos como *Brilho* e *Contraste*, *Matiz* e *Saturação* e *Ajuste de tom* são as principais ferramentas para a correção de cores. Uma variedade de filtros de suavização e nitidez e filtros especiais é fornecida para o aprimoramento de imagens. Enquanto o comando *Aprimoração automática* oferece aos novatos uma solução simples, o *Filtro do usuário*, na parte inferior do menu drop-down, permite aos profissionais personalizar o nível de aprimoramento aplicado às imagens. Os comandos desse grupo são *Aprimoração automática, Brilho e contraste, Matiz e saturação, Ajuste de tom, Redução de cores, Equalização, Negativo, Limiar, Filtros de suavização, Filtros de nitidez, Filtros especiais e Filtros do usuário*.

### Efeitos

O menu Efeitos oferece uma variedade de efeitos especiais que podem ser aplicados diretamente às imagens. Embora esses efeitos possam produzir resultados diferentes, a maneira de aplicá-los é, fundamentalmente, a mesma. Os comandos desse grupo são *Composto, Costurar, Arte, Efeitos líquidos, Colocar lado a lado, Relevo, Névoa de movimento, Olho de peixe, Cone, Esfera, Vórtice, Espiral, Cilindro, Fita* e *Espelho mágico*.

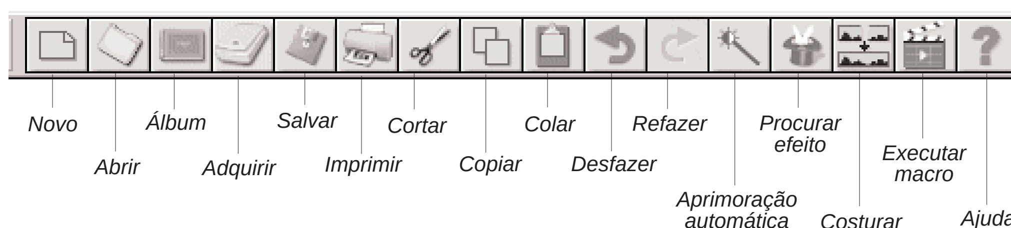
### Converter
O menu Converter permite alternar formatos de imagens. As opções de formato são: *Para escala de cinza de 8 bits e Para True Color RGB de 24 bits.* As opções adicionais estão incluídas em *Separar em e Combinado por*.

### Exibir
O menu Exibir oferece comandos para exibição e visualização e para a personalização da área de trabalho do PhotoStudio. O espaço de trabalho pode ser controlado, mostrando ou ocultando vários componentes da área de trabalho, alterando o modo de exibição e visualizando a proporção das imagens. Os comandos desse grupo são *Exibir original, Zoom mais, Zoom menos, Ajustar à janela*, *Tela inteira, Réguas, Grades, Informações sobre a imagem, Ocultar/Mostrar paleta de ferramentas, Ocultar/Mostrar paleta de camadas, Ocultar/Mostrar paleta de opções, Ocultar/Mostrar barra de acesso rápido, Ocultar/Mostrar barra de status* e *Ocultar/Mostrar paleta de navegação*.

### Janela
O menu Janela contém comandos para gerenciamento de janelas de imagens. Com um único clique, uma cópia da imagem atual pode ser aberta, várias imagens podem ser exibidas simultaneamente ou todas as imagens na área de trabalho podem ser fechadas. Na parte inferior do menu drop-down há uma lista de todas as janelas de imagens abertas na área de trabalho. Clicar no título de qualquer janela a faz voltar a estar ativa. Os comandos desse grupo são *Nova janela, Lado a lado, Em cascata* e *Fechar tudo*.

### Ajuda
O menu Ajuda fornece um índice de tópicos gerais de ajuda, disponível na Ajuda on-line do PhotoStudio, e informações sobre a versão, com a opção *Sobre O PhotoStudio*.

### A Barra de acesso rápido
Os menus de comandos e opções utilizados com freqüência podem ser acessados rapidamente por botões ou pela Barra de acesso rápido. Quando o cursor é posicionado sobre qualquer um desses botões, uma dica sobre a ferramenta aparece na área de trabalho.




| | |
|---|---|
| *Novo* | abre a caixa de diálogo Novo para criar novos arquivos de imagem. |
| *Abrir* | abre caixa de diálogo Abrir, para abrir arquivos de imagens existentes. |
| *Álbum* | abre a paleta Álbum do PhotoStudio. |
| *Adquirir* | abre a interface TWAIN para adquirir (importar) imagens diretamente de um scanner ou câmera digital. |
| *Salvar* | abre a caixa de diálogo Salvar como, para salvar o arquivo de imagem ativo. |
| *Imprimir* | abre a caixa de diálogo Imprimir, para imprimir o arquivo de imagem ativo. |

| | |
|---|---|
| *Cortar* | remove a(s) área(s) selecionada(s). |
| *Copiar* | copia a(s) área(s) selecionada(s). |
| *Colar* | cola a última área ou áreas cortadas ou copiadas como uma nova camada. |
| *Desfazer* | desfaz a última ação. |
| *Refazer* | refaz a última ação desfeita. |
| *Aprimoração automática* | aprimora rapidamente uma imagem. |
| *Procurar efeito* | realiza pesquisas em uma variedade de efeitos especiais. |
| *Costurar* | costura duas imagens em uma. |
| *Executar macro* | aplica uma macro a uma imagem. |
| *Ajuda* | executa a Ajuda on-line do PhotoStudio. |

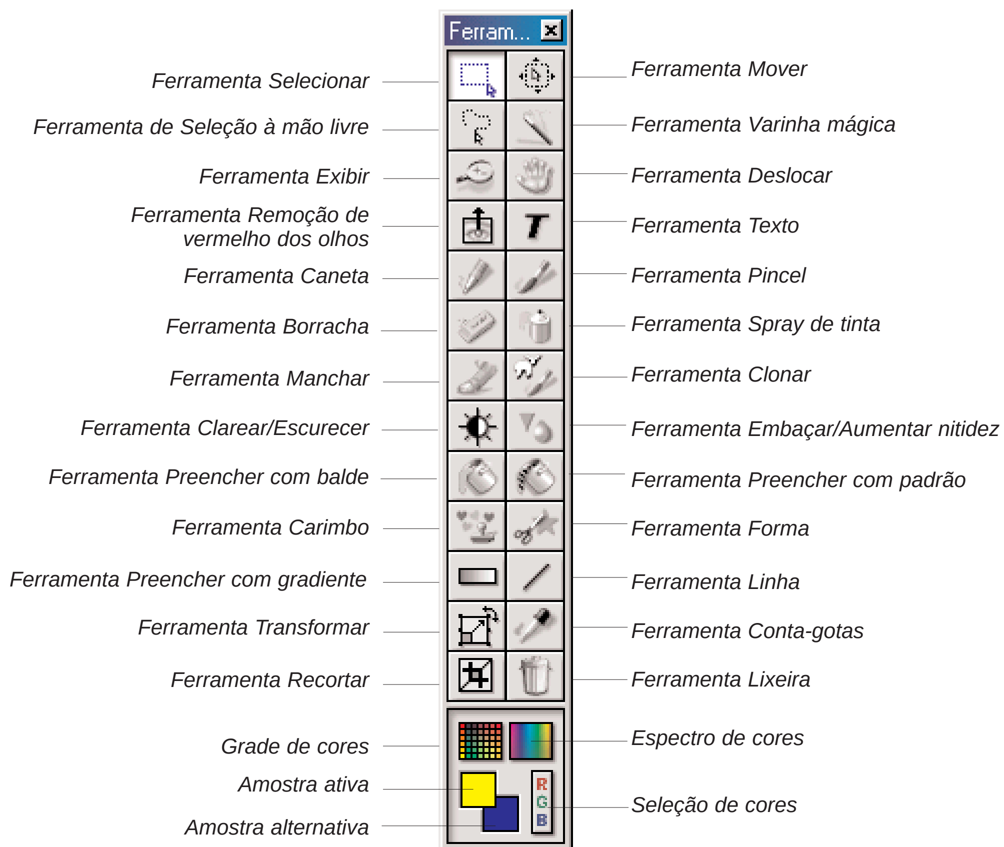
### A Barra de status

A Barra de status, na parte inferior da tela, é dividida em três seções distintas, cada qual exibindo uma informação específica, como a proporção de exibição da imagem ativa, o nome da ferramenta selecionada e uma curta descrição da ferramenta.

### A Paleta de ferramentas

A Paleta de ferramentas consiste em ferramentas utilizadas para selecionar, editar, exibir, desenhar, pintar e retocar imagens. Posicionar o cursor sobre um botão de ferramenta exibe o seu nome e função, na barra de status.

| | |
|---|---|
| *Ferramenta Selecionar* | seleciona áreas de formas regulares, como retângulos e elipses. |
| *Ferramenta Mover* | desloca uma área selecionada e seu conteúdo. |
| *Ferramenta de Seleção à mão livre* | cria seleções poligonais e/ou de formas livres |
| *Ferramenta Varinha mágica* | seleciona áreas com base na similaridade de cores. |
| *Ferramenta Exibir* | aplica mais ou menos zoom na imagem. |
| *Ferramenta Deslocar* | navega para áreas de uma imagem que estejam além dos limites de uma janela. |
| *Ferramenta Remoção de vermelho dos olhos* | remove o efeito de olhos vermelhos de uma imagem |
| *Ferramenta Texto* | adiciona uma camada de texto à imagem. |
| *Ferramenta Caneta* | simula uma caneta hidrográfica. |
| *Ferramenta Pincel* | simula um pincel. |
| *Ferramenta Borracha* | torna transparente uma área ou a substitui por uma cor alternativa. |
| *Ferramenta Spray de tinta* | simula uma lata de tinta spray. |
| *Ferramenta Manchar* | simula um dedo borrando a tinta úmida. |
| *Ferramenta Clonar* | reproduz os pixels de uma fonte selecionada. |
| *Ferramenta Clarear/ Escurecer* | clareia ou escurece uma área pintada. |
| *Ferramenta Embaçar/ Aumentar nitidez* | embaça ou aumenta a nitidez de uma área pintada. |
| *Ferramenta Preencher com balde* | preenche uma área selecionada com a cor ativa. |

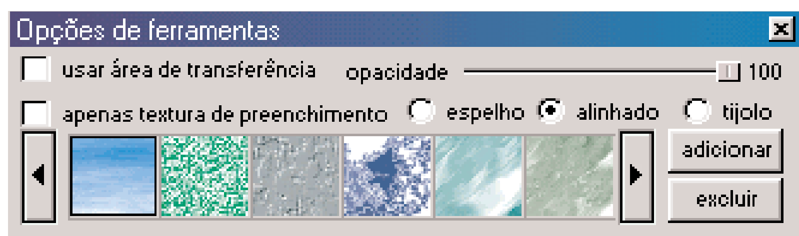



| | |
|---|---|
| *Ferramenta Preencher com padrão* | preenche uma área selecionada com um padrão selecionado. |
| *Ferramenta Carimbo* | pinta uma forma predefinida com a cor ativa. |
| *Ferramenta Forma* | recorta a imagem em uma forma predefinida. |
| *Ferramenta Preencher com gradiente* | preenche uma área selecionada com uma mistura de cor gradual. |
| *Ferramenta Linha* | desenha uma linha reta. |
| *Ferramenta Transformar* | redimensiona, gira ou distorce a área selecionada de uma imagem. |
| *Ferramenta Conta-gotas* | exibe um valor de cor e seleciona a cor ativa. |
| *Ferramenta Recortar* | recorta a área selecionada. |
| *Ferramenta Lixeira* | cancela a área que estiver selecionada. |
| *Grade de cores* | exibe amostras de cores em uma grade. |
| *Espectro de cores* | exibe amostras de cores em um espectro. |
| *Amostra ativa* | exibe a cor ativa. |
| *Amostra alternativa* | exibe a cor alternativa. |
| *Seleção de cor* | abre a caixa de diálogo Seleção de cor. |

### A Paleta de opções

A Paleta de opções serve como complemento da Paleta de ferramentas e fornece opções de ajuste fino para a ferramenta selecionada. As informações e os controles que aparecem na Paleta de opções são diretamente relacionadas à ferramenta que estiver selecionada na Paleta de ferramentas.

A ilustração a seguir representa a Paleta de opções quando a *ferramenta Preencher com padrão* está



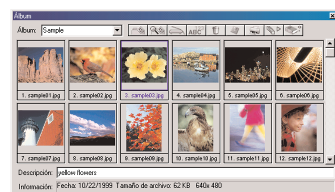

selecionada.




### A Paleta de camadas

A Paleta de camadas é o centro de controle do PhotoStudio para camadas. Ela exibe todas as camadas de uma imagem, mantendo-as organizadas. Adiciona, move, copia, cola, exclui e une camadas, além de trabalhar em camadas específicas de uma imagem sem afetar os elementos de quaisquer outras camadas.

A ilustração à esquerda mostra a Paleta de camadas “flutuando” (*veja o Capítulo 13: Como trabalhar com camadas*).



### A Paleta Álbum

A Paleta Álbum é um recurso de gerenciamento de imagens exclusivo do PhotoStudio. Acessa, armazena, exibe, acessa e organiza imagens diretamente na área de trabalho (*veja capítulo 12: Como trabalhar com álbuns*).

A ilustração à esquerda mostra a Paleta Álbum.




### A Paleta de navegação

A Paleta de navegação é uma poderosa ferramenta para a exibição de imagens no PhotoStudio. Aplique mais ou menos zoom em uma imagem ou navegue por suas partes diferentes em uma única janela, concentre-se em áreas específicas da imagem para edição detalhada pixel por pixel, ou percorra toda a imagem clicando e arrastando-a.

A ilustração à esquerda mostra a Paleta de navegação.

## Como mostrar e ocultar componentes da área de trabalho

Pode-se mostrar ou ocultar a maioria dos componentes da área de trabalho do PhotoStudio, conforme necessário. Para ver uma lista destes componentes, clique em *Exibir no Menu principal. Por padrão, alguns desses componentes podem estar ocultos quando o PhotoStudio é executado pela primeira vez. Entretanto, eles precisam ser exibidos na área de trabalho para serem utilizados.*

Para exibir um componente da área de trabalho que está oculto:
1. Clique em *Exibir* no Menu principal.
2. No menu drop-down, clique no componente a ser exibido (exemplo: *Mostrar barra de status*).

Para ocultar um componente da área de trabalho:
1. Clique em Exibir no Menu principal.
2. No menu drop-down, clique no componente a ser ocultado (exemplo: *Ocultar barra de status).*

**Observação:** Os componentes da área de trabalho listados sob o comando Exibir podem ser mostrados ou ocultados da mesma maneira.

## Como abrir e fechar a Paleta Álbum

A maneira mais conveniente para abrir vários arquivos é utilizando a Paleta Álbum.

Para abrir a Paleta Álbum, siga uma destas orientações:
- Clique no ícone *Álbum* na Barra de acesso rápido.
- Clique em *Arquivo* no Menu principal e escolha *Abrir álbum* no menu drop-down.

Para fechar a Paleta Álbum:
1. Verifique se a Paleta Álbum aparece em seu estado flutuante. (Veja *Como fazer um componente de área de trabalho “flutuar”*na seção a seguir).
2. Clique no botão *Fechar* no canto superior direito da Paleta Álbum flutuante.

## Como fazer um componente da área de trabalho "flutuar"

Exceto o Menu principal, a Barra de status e a Paleta de navegação, todos os componentes da área de trabalho do PhotoStudio possuem dois estados: *flutuante e aderido*. Por padrão, cada um desses componentes aparece aderido na borda da área de trabalho quando o PhotoStudio é executado pela primeira vez. Transformar um componente da área de trabalho em flutuante o devolve para a área de trabalho e, em alguns casos, dá acesso direto a controles que não estão visíveis quando o componente está aderido.

Para transformar um componente aderido em flutuante:

1. Clique e segure o canto superior esquerdo ou as duas linhas paralelas do componente aderido da área de trabalho.
2. Arraste o componente em direção ao centro da área de trabalho e depois libere o botão do mouse.

**Observação:** Uma barra de título azul aparece na parte superior do componente quando ele estiver flutuante.

## Como fazer um componente da área de trabalho "aderir"

Se a área de trabalho se tornar confusa, pode-se ganhar espaço transformando em "aderidos" alguns componentes flutuantes, na borda da área de trabalho do PhotoStudio.

Para transformar um componente flutuante em aderido:

1. Clique na barra de título azul do componente flutuante da área de trabalho.
2. Arraste o componente para uma borda da área de trabalho do PhotoStudio.
3. Libere o botão do mouse. Se for liberado em uma área apropriada, o componente aparecerá anexado à borda da área de trabalho do PhotoStudio.

**Observação:** A barra de acesso rápido e a Paleta de opções podem ser aderidas tanto na parte superior como na inferior da área de trabalho; a Paleta de ferramentas e a Paleta de camadas podem ser aderidas somente nas laterais esquerda ou direita; e a Paleta Álbum pode ser aderida em qualquer lado.

## Reposicionamento de um componente da área de trabalho

Exceto a barra de status, todos os componentes da área de trabalho do PhotoStudio relacionados no comando *Exibir* do Menu principal podem ser movidos pela área de trabalho. A personalização da área de trabalho do PhotoStudio cria um espaço de trabalho mais eficiente.

Para reposicionar qualquer componente da área de trabalho:

1. Verifique se o componente está em seu estado flutuante (*veja Como fazer um componente da área de trabalho "flutuar"* ).
2. Arraste-o pela barra de título até uma nova localização.

Esta seção apresenta alguns dos comandos de edição do PhotoStudio mais comumente utilizados.

**Sumário:**

## Correção de erros

Os comandos *Desfazer* e *Refazer* do PhotoStudio permitem a correção de erros *Desfazendo* ou *Refazendo* o último comando ou ação executada. Além disso, a imensa capacidade do recurso de *Desfazer/Refazer* do PhotoStudio permite fazer experiências com as ferramentas de ilustração e efeitos especiais sem cometer erros irreversíveis.

Para desfazer um comando siga uma destas ações:
- Clique no botão *Desfazer* na Barra de acesso rápido.
- Pressione *Ctrl + Z*.
- Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Desfazer* no menu drop-down.

Para refazer uma operação desfeita anteriormente, siga uma destas ações:
- Clique no botão *Refazer* na Barra de acesso rápido.
- Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Refazer* no menu drop-down.

**Observação**:
1. Para desfazer uma série de operações, repita a função *Desfazer* até que a imagem tenha retornado ao seu estado anterior.
2. Para refazer uma série de operações, repita a função *Refazer* até que a imagem tenha retornado ao estado desejado.
3. Para definir o nível máximo do recurso *Desfazer/Refazer*, clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Preferências* no menu drop-down.

## Interrupção de uma operação

Uma vez o computador pode demorar um longo tempo para processar e aplicar os aprimoramentos sofisticados e efeitos especiais do PhotoStudio, as operações podem ser canceladas a qualquer momento durante sua execução, em vez de ser necessário esperar até serem concluídas.

Para interromper uma operação, pressione a tecla *Esc* do teclado.

## Restauração de uma imagem

Para remover todas as alterações não salvas feitas em uma imagem, utilize o comando *Restaurar*. O comando *Restaurar* retorna a imagem para a ultima versão ou para o estado original.

Para restaurar uma imagem:
1. Clique em *Arquivo* no Menu principal.
2. Escolha *Restaurar* no menu drop-down.

**Observação:** Esse comando restaura uma imagem ao seu estado original quando nenhuma alteração tiver sido salva.

## Reposicionamento de uma área selecionada

Para reposicionar uma área selecionada dentro de uma imagem, arraste-a com a *ferramenta Mover.* Ao mover uma área selecionada, o PhotoStudio cria uma seleção flutuante na janela da imagem.

Para reposicionar uma seleção:
1. Clique na *ferramenta Mover* na Paleta de ferramentas.
2. Clique dentro da área selecionada e depois arraste-a para a posição desejada.

**Observação**:
1. A área selecionada pode ser reposicionada enquanto estiver flutuante (as borda selecionada estiver visível).
2. Uma vez desfeita a seleção da área, seu conteúdo se torna parte da camada de fundo e não poderá mais ser movido.
3. Marque *Conservar original* para manter a imagem original intacta ao reposicionar a seleção.

## Corte de uma área selecionada

O comando *Cortar* remove uma área selecionada e a coloca na área de transferência para que possa ser colada de volta na imagem ou utilizada por outros aplicativos.

Para cortar uma área:
1. Selecione a área.
2. Siga uma destas ações:
   - Clique no botão *Cortar* na Barra de acesso rápido.
   - Pressione *Ctrl + X*.
   - Clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Cortar.*

**Observação**:
1. Ao cortar, consulte a Paleta de camadas da imagem ativa para verificar se o comando *Cortar* está sendo aplicado na camada correta (veja o Capítulo 13: Como trabalhar com camadas).
2. Se não tiver sido feita nenhuma seleção ao executar o comando *Cortar* toda a camada ativa será cortada.

## Como copiar uma área selecionada

Copiar a área selecionada de uma imagem criará uma cópia na área de transferência e assim ela poderá ser colada de volta na imagem ou utilizada por outros aplicativos.

Para copiar uma área:
1. Selecione a área.
2. Siga uma destas ações:
   - Clique no botão *Copiar* na Barra de acesso rápido.
   - Pressione *Ctrl + C*.

- Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Copiar.*

**Observação**:
1. Ao copiar, consulte a Paleta de camadas da imagem ativa para verificar se o comando *Copiar* está sendo aplicado na camada correta (veja o Capítulo 13: Como trabalhar com camadas).
2. Se não tiver sido feita nenhuma seleção ao executar o comando *Copiar,* toda a camada ativa será copiada.

## Como colar uma área selecionada

O comando *Colar* colocará tudo o que estiver na área de transferência como uma nova camada na imagem ativa.

Para colar uma imagem cortada ou copiada:
1. Abra a imagem na qual será colada a imagem cortada ou copiada.
2. Siga uma destas ações:
   - Clique no botão Colar na Barra de acesso rápido.
   - Pressione *Ctrl + V*.
   - Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Colar.*

**Observação**:
1. O comando Colar do PhotoStudio gera, automaticamente, uma nova camada de imagem cada vez que o comando é executado. Ao colar, consulte a Paleta de camadas da imagem ativa para ver como a imagem colada se relaciona com as outras camadas da imagem ativa (veja o Capítulo 13: Como trabalhar com camadas).
2. Se a área de transferência estiver vazia, ou seja, nenhuma área tiver sido cortada ou copiada do PhotoStudio ou de qualquer outro aplicativo, o comando *Colar* não funcionará.

## Como excluir uma área selecionada

O comando *Excluir* remove áreas não desejadas de uma camada da imagem, revelando a(s) camada(s) subjacente(s).

Para excluir uma área:
1. Selecione a área.
2. Siga uma destas ações:
   - Pressione a tecla *Excluir* .
   - Pressione *Ctrl + X*.
   - Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Limpar*.

**IMPORTANTE:** Se nenhuma seleção for feita ao executar o comando Excluir, toda a camada da imagem será excluída. Se uma camada for inadvertidamente excluída da imagem, utilize o comando *Desfazer* para restaurá-la.

**Observação**:
1. Ao excluir, consulte a Paleta de camadas da imagem ativa para verificar se o comando *Excluir* está sendo aplicado na camada correta (veja o Capítulo 13: Como trabalhar com camadas).
2. A parte excluída da camada de fundo é substituída com a transparência de fundo selecionada no momento. Para alterar a transparência de fundo selecionada no momento, clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Preferências* no menu drop-down.

## Como girar uma imagem

Se uma imagem parecer estar inclinada, utilize o comando *Girar* do PhotoStudio para corrigir o problema.

Para girar uma imagem:
1. Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Girar.*
2. Digite um valor em graus na caixa de diálogo Girar ou arraste as alças nos cantos do quadro de rotação para girar a imagem na Janela Visualizar.
3. Clique em *OK* para confirmar ou pressione *Cancelar* para interromper a operação.

**Observação**: O comando *Girar* somente pode ser aplicado à imagem inteira.

## Como transformar uma área selecionada

A avançada *ferramenta Transformar* do PhotoStudio transforma parte de uma imagem ou camada redimensionando, inclinando, girando ou distorcendo-a. Efeitos de perspectiva artística podem ser aplicados para misturar um elemento colado de maneira harmoniosa dentro de uma imagem.

Para aplicar uma transformação específica:
1. Selecione a parte de uma imagem ou camada que deseja transformar.
2. Na Paleta de ferramentas selecione a *ferramenta Transformar.*
3. Na Paleta de opções marque um dos seguintes comandos:
   - *Redimensionar* para alterar o tamanho da área ou camada selecionada.
   - *Arbitrário* para distorcer a área ou camada selecionada.
   - *Esticar* para estender a área ou camada selecionada.
   - *Girar* para girar a área ou camada selecionada.
   - *Perspectiva* para aplicar o efeito de perspectiva à área ou camada selecionada.
4. Arraste as alças nos cantos do retângulo de transformação para manipular a área ou camada selecionada.
5. Ao terminar, escolha outra ferramenta na Paleta de ferramentas para desativar o retângulo de transformação.
6. Clique em *Selecionar* no Menu principal e depois escolha *Nenhum* para remover a borda de seleção.

**Observação**:
1. A *ferramenta Transformar* somente se aplica a uma parte da imagem ou camada.
2. Deve ser feita uma seleção para a utilização da *ferramenta Transformar.*
3. Ao transformar uma área, consulte a Paleta de camadas da imagem ativa para verificar se o comando *Girar* está sendo aplicado na camada correta (veja o Capítulo 13: Como trabalhar com camadas).

## Como alterar a orientação de uma imagem

A opção *Orientação* do PhotoStudio facilita o giro de imagens em incrementos de 90 graus. Também fornece uma opção de aplicar um rebatimento espelhado à imagem.

Para alterar a orientação de uma imagem:

1. Clique em *Editar* no Menu principal.
2. No menu drop-down, escolha *Orientação*.
3. Na caixa de diálogo Orientação, marque *Espelho* para rebater as opções (opcional).
4. Destaque a opção de giro preferida (visualização de miniatura).
5. Clique em *OK* para confirmar ou pressione *Cancelar* para interromper a operação.

**Observação:** Esse comando é aplicado à fotografia inteira.

## Como recortar uma imagem

Utilize a *ferramenta Recortar* para remover áreas externas indesejadas da fotografia e dar uma composição dramática às imagens.

Para recortar uma imagem:

1. Selecione a área que permanecerá na fotografia.
2. Clique na *ferramenta Recortar* na Paleta de ferramentas para recortar a imagem.

**Observação**: Deve ser feita uma seleção para a utilização da *ferramenta Recortar.*

## Como adicionar uma borda

O PhotoStudio pode adicionar pixel às bordas externas de uma imagem, o que é ideal para a criação de mais espaço para um objeto que esteja ocupando as bordas da imagem.

Para adicionar uma borda em torno de uma imagem:

1. Clique em *Editar* no Menu principal.
2. No menu drop-down, escolha *Adicionar borda*.
3. Na caixa de diálogo Adicionar borda, digite o número de pixels a serem adicionados a cada lado da imagem.
4. Clique em *OK* para confirmar ou pressione *Cancelar para interromper a operação.*

***Observação***: A área de borda adicionada recentemente permanece transparente até ser pintada ou receber pixels movidos para dentro dela.

## Como alterar o tamanho e a resolução de uma imagem

Utilize o comando *Tamanho da imagem* para alterar o tamanho físico ou a resolução de uma imagem, de forma que o tamanho do arquivo seja pequeno o suficiente para caber em um disquete ou ser enviado por e-mail, ou para aumentar a resolução do arquivo deixando-o pronto para a impressão.

Para ajustar o tamanho e a resolução de uma imagem:

1. Clique em *Editar* no Menu principal.
2. No menu drop-down, escolha *Tamanho da imagem*.
3. Na caixa de diálogo Tamanho do arquivo, selecione *Manter razão de aspecto* para manter as proporções da imagem original.
4. Digite os novos valores da altura e largura da imagem e/ou digite um novo valor da resolução da imagem a fim de alterar a resolução existente.
5. Clique em *OK* para confirmar ou pressione *Cancelar* para interromper a operação.

**Observação**: Se a opção *Manter razão de aspecto* estiver marcada, digite um valor para a largura e para a altura.

## Teclas de atalho

01. Para abrir um arquivo de imagem, pressione **Ctrl + O**.
02. Para fechar uma imagem ativa, pressione **Ctrl + F4**.
03. Para salvar o arquivo, pressione **Ctrl + S**.
04. Para imprimir uma imagem, pressione **Ctrl + P**.
05. Para sair do PhotoStudio, pressione **Ctrl + Q**.
06. Para desfazer uma operação, pressione **Ctrl + Z**.
07. Para desfazer uma série de operações, pressione repetidamente **Ctrl + Z**.
08. Para cortar uma área selecionada ou a imagem inteira, pressione **Ctrl + X**.
09. Para copiar uma área selecionada, pressione **Ctrl + C**.
10. Para copiar uma área cortada ou copiada, pressione **Ctrl + V**.
11. Para remover uma área selecionada, pressione a tecla **Excluir**.
12. Para selecionar a camada inteira de uma imagem ativa, pressione **Ctrl + A**.
13. Para inverter uma área selecionada, pressione **Ctrl + I**.
14. Para desfazer a seleção atual, pressione **Ctrl + N**.
15. Para abrir a caixa de diálogo *Brilho* e *Contraste*, pressione **F3**.
16. Para abrir a caixa de diálogo *Matiz* e *Saturação*, pressione **F4**.
17. Para abrir a caixa de diálogo *Ajuste de tom*, pressione **F5**.
18. Para acessar a *Ajuda* on-line do PhotoStudio, pressione **F1**.
19. Para abrir uma imagem no modo *Tela inteira* pressione o modo **Ctrl + W**. Para retornar ao modo normal, pressione a tecla *Esc* .
20. No modo *Exibição total* (**Ctrl + W**), pressione a tecla *Enter* para avançar para a próxima imagem aberta ou clique no botão direito do mouse para obter mais informações.
21. Para exibir as réguas de uma imagem ativa, pressione **Ctrl + R**.

# *Capítulo 4*
# Abertura e criação de arquivos de imagem

O PhotoStudio pode abrir arquivos existentes ou criar novos arquivos. Os arquivos criados são identificados como *Sem título* existentes aparecem com seus nomes de arquivo na barra de título.

Arquivos existentes podem ser abertos de unidades de disco e álbuns do PhotoStudio ou adquiridos (importados) de dispositivos TWAIN como câmeras digitais e scanners. Imagens também podem ser capturadas diretamente da tela, utilizando o recurso *Capturar* do PhotoStudio.

**Sumário:**

## Como abrir imagens de uma unidade de disco

O PhotoStudio é capaz de abrir imagens armazenadas em um disco rígido ou qualquer mídia removível, como disquetes, CDROMs e leitoras de cartão.

Para abrir um arquivo de imagem de uma unidade de disco:

1. Pressione *Ctrl + O (Abrir),* clique no botão Abrir na Barra de acesso rápido ou clique em Arquivo no Menu principal e depois escolha *Abrir* no menu drop-down.
2. Na caixa de diálogo Abrir, escolha o unidade e a pasta que contém o arquivo.
3. Destaque o nome do arquivo ou digite-o no campo Nome do arquivo.
4. Clique em Abrir para abrir o arquivo ou pressione Cancelar para interromper a operação.

Para abrir vários arquivos de uma unidade de disco:

1. Pressione *Ctrl + O (Abrir),* clique no botão Abrir na Barra de acesso rápido ou clique em Arquivo no Menu principal e depois escolha *Abrir* no menu drop-down.
2. Na caixa de diálogo Abrir, escolha a unidade e a pasta que contêm os arquivos.
3. Mantenha pressionada a *tecla Shift ou Ctrl* enquanto clicar nos arquivos selecionados.
4. Clique em *Abrir* para abrir os arquivos ou pressione *Cancelar para interromper a operação.*

**Observação:** Se os arquivos estiverem armazenados em uma mídia removível, verifique se ela está inserida na unidade antes de tentar abrir os arquivos.

## Como abrir imagens de um álbum

A paleta Álbum é um meio fácil de acessar uma quantidade grande arquivos de imagem.

Para abrir uma imagem de um álbum:

1. Verifique se a paleta Álbum está aberta na área de trabalho (*veja "Como abrir e fechar a paleta Álbum" no capítulo 2*).
2. Na lista suspensa Nome do álbum, selecione o álbum que contém a imagem a ser aberta.
3. Utilize os controles de navegação de álbuns, barras de rolagem ou setas, para localizar a miniatura que representa a imagem a ser aberta.
4. Para abrir a imagem, dê um clique duplo na miniatura da imagem ou arraste-a para o espaço de trabalho do PhotoStudio.

Para abrir várias imagens de um álbum:

1. Repita as etapas 1 a 3 descritas anteriormente.
2. Mantenha pressionada a tecla *Shift* ou *Ctrl* enquanto clicar para selecionar os arquivos a serem abertos.
3. Arraste uma das imagens selecionadas para dentro do espaço de trabalho para abrir todas as imagens selecionadas.

**Observação:**
1. As imagens podem ser abertas de um álbum se a paleta Álbum estiver flutuante ou "aderida". Entretanto, ter a paleta Álbum flutuante na área de trabalho fornecerá acesso para todos os botões de

controle e exibirá mais (ou todas) imagens contidas em um determinado álbum.

2. Depois de selecionar um álbum, deixe aderida a paleta Álbum para não congestionar a área de trabalho. Nesse caso, clique nas setas para cima ou para baixo para percorrer o álbum e localizar as imagens a serem abertas.
3. Para acessar todas as opções da paleta Álbum, quando ela estiver aderida, clique no botão de controle na paleta Álbum.

## Como adquirir imagens de um dispositivo TWAIN

O PhotoStudio oferece suporte à aquisição de imagens de dispositivos TWAIN, como câmeras digitais e scanners. Ao adquirir imagens de um dispositivo TWAIN, verifique se a unidade TWAIN está instalada e corretamente conectada.

Para adquirir (importar) uma imagem:

1. Clique em *Arquivo* no Menu principal e depois clique em Selecionar fonte.
2. Na caixa de diálogo Selecionar fonte, destaque a unidade do dispositivo e clique em Selecionar.
3. Clique em *Arquivo* no Menu principal e depois clique em *Adquirir*, ou simplesmente clique no botão adquirir na Barra de acesso rápido.
4. Siga os avisos na tela e/ou consulte o manual do dispositivo TWAIN para concluir a aquisição do arquivo.

**Observação:** As etapas 1 e 2 são opcionais. São necessárias apenas ao instalar os dispositivos TWAIN ou quando mudar para outro dispositivo TWAIN.

## Como capturar imagens diretamente da tela

O PhotoStudio pode capturar gráficos, elementos de interface, ícones, etc., diretamente da tela de um computador, o que é muito útil para captura de telas de software para descrições, ilustrações ou apresentações de produtos.

Para capturar uma imagem da tela:

1. Organize os elementos da tela da maneira como eles aparecerão, depois de capturados.
2. Para executar o PhotoStudio, clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Capturar* no menu drop-down.
3. Na caixa de diálogo Capturar, escolha uma das seguintes opções:
   - **Janela** captura uma janela inteira, incluindo sua barra de título.
   - **Área do cliente** captura o conteúdo da janela sem a moldura.
   - **Área de trabalho** captura a área de trabalho inteira.
4. Para capturar uma janela no PhotoStudio, desfaça a seleção Ocultar janela do PhotoStudio.
5. Clique em *OK* para capturar ou pressione *Cancelar* para interromper a operação.
6. Clique no elemento da tela a ser capturado.
7. Retorne ao espaço de trabalho do PhotoStudio para editar e salvar a imagem recém-capturada (*veja o Capítulo 15: Como salvar e imprimir arquivos de imagens).*

## Como criar um novo arquivo de imagem

O comando Novo no Menu principal e o botão, Novo na Barra de acesso rápido, criam arquivos do PhotoStudio em branco e sem título.

Para criar uma nova imagem:

1. Selecione uma Cor alternativa na Grade de cores para definir a cor de fundo do novo arquivo.
2. Clique no botão Novo na Barra de acesso rápido ou clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Novo* no menu drop-down.
3. Na caixa de diálogo Novo, defina o formato dos dados, a unidade e os parâmetros de tamanho para a nova imagem.
4. Clique em *OK* para confirmar ou pressione *Cancelar* para interromper a operação.

**Observação:** A cor de fundo da nova imagem é determinada pela cor alternativa atual. Para criar um fundo branco para a nova imagem, selecione a amostra branca na Grade de cores antes de seguir as etapas acima.

O PhotoStudio oferece várias maneiras de exibição e visualização de imagens.

**Sumário:**

## Modos típicos de exibição de imagens

A seguir a descrição dos diferentes modos de exibição da janela de imagens.

1) **Exibir o original** exibe a imagem na tela na proporção de 100% e permite que a imagem seja editada e que a janela seja reposicionada e seu tamanho modificado. Se a imagem for maior que a janela, barras de rolagem aparecerão nos lados direito e inferior da janela, facilitando a visualização de diferentes áreas da imagem.

   Para exibir a imagem no modo Exibir o original:
   - Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Exibir o original* no menu drop-down.

2) **Ajustar à janela** divide automaticamente o arquivo para que ele caiba completamente em sua janela. Esta opção é utilizada para uma visualização rápida de toda a imagem e para ocultar as barras de rolagem. Semelhante ao modo Exibir o original, o modo Ajustar à janela permite que a imagem seja editada e que a janela seja reposicionada e seu tamanho modificado.

   Para exibir a imagem no modo Ajustar à janela:
   - Clique em *Exibir* no Menu principal e depois selecione *Ajustar à janela* no menu drop-down.

3) **Janela maximizada** maximiza o arquivo de imagem ativo, dentro da área de trabalho do PhotoStudio, fornecendo uma área de trabalho organizada. Nesse modo, é possível alternar para outra imagem aberta selecionando outro nome de arquivo no menu Janela.

   Para exibir a imagem no modo Janela maximizada:
   - Clique no botão Maximizar no canto superior direito da janela.

   Para retornar uma imagem do modo Janela maximizada para o modo anterior:
   - Clique no botão Restaurar (substitui o botão Maximizar).

4) **Tela inteira** modo que não permite edição utilizado para apresentação e visualização prévia de imagens. Neste modo, as imagens são exibidas no centro de uma tela preta. Você pode aplicar mais e menos zoom à imagem e avançar pelas outras imagens abertas.

   Para ativar o modo Tela inteira:
   - Pressione *Ctrl* + *W*.
   - Clique no botão esquerdo do mouse para Mais zoom e clique no botão direito para acessar a opção *Menos zoom* no menu de atalho.
   - Pressione *Enter* para avançar para a imagem seguinte.
   - Pressione *Esc* para retornar ao modo de edição.

   **Observação:** O recurso Apresentação de slides do PhotoStudio é executado no modo Tela inteira.

## Mais/menos zoom

As opções de zoom do PhotoStudio permitem exibir as imagens em tamanhos de 6% a 1.600% de seu tamanho original.

Para utilizar a *ferramenta Zoom*:

1. Clique na *ferramenta Zoom* na Paleta de ferramentas.
2. Para Mais zoom, clique com o botão esquerdo na parte da imagem a ser vista mais detalhadamente.
3. Para Menos zoom, dê um clique com o botão direito na imagem e escolha *Menos zoom* no menu de atalho.

Para Mais ou Menos zoom em uma proporção específica:

1. Clique em *Exibir* no Menu principal.
2. No menu drop-down, siga uma destas ações:
   - Para Mais zoom clique em *Mais zoom* e escolha uma proporção no submenu.
   - Para Menos zoom clique em *Menos zoom* e escolha uma proporção no submenu.

## Como utilizar a ferramenta Deslocar e as barras de rolagem

Ao aplicar Mais zoom em uma imagem, você pode desejar focar uma área que estende-se além dos limites da janela. Neste caso, utilize a ferramenta Deslocar ou as barras de rolagem da janela para revelar as áreas ocultas da imagem.

Para reposicionar uma imagem com a ferramenta Deslocar, ao aplicar Mais zoom:

1. Escolha a *ferramenta Deslocar* na Paleta de ferramentas.
2. Arraste a imagem para navegar para a área de foco.

Para reposicionar a imagem com as barras de rolagem, ao aplicar Mais zoom:

1. Escolha a *ferramenta Deslocar* na Paleta de ferramentas.
2. Clique nas setas de rolagem ou arraste a barra de rolagem para navegar para a área de foco.

## Exibição de réguas e grades

Para alinhar um trabalho de arte em uma janela, utilize os comandos Réguas e Grades. Os comandos Réguas e Grades do PhotoStudio ativam o trabalho com precisão no layout de várias imagens ao longo de seus comprimentos e larguras.

Para mostrar réguas, siga uma destas ações:

- Pressione *Ctrl* + *R* no teclado.
- Clique em *Exibir* no Menu principal e depois escolha *Réguas* no menu drop-down.

Para mostrar grades:

- Clique em *Exibir* no Menu principal e depois escolha Grades no menu drop-down.

## Utilização da paleta de navegação

A Paleta de navegação do PhotoStudio permite movimentos eficientes em uma imagem, ao aplicar Mais zoom para um grande aumento, e é ideal para trocas rápidas entre vários níveis de zoom.

Para utilizar a Paleta de navegação:

1. Clique em *Exibir* no Menu principal e depois escolha *Mostrar Paleta de navegação* no menu drop-down.
2. Modificar o tamanho da Paleta de navegação para exibir a imagem no tamanho desejado.
3. Na Paleta de navegação, arraste a Barra indicadora para ajustar o nível de zoom da imagem ativa.
4. Ao aplicar Mais zoom, arraste o retângulo de navegação azul para obter uma visão mais próxima das diferentes partes da imagem.

## Exibição de várias imagens

O PhotoStudio oferece dois métodos para exibir de forma organizada várias imagens em uma tela organizadamente. Lado a lado, que ajusta todas as imagens abertas na área de trabalho de forma que cada uma esteja visível e ocupe uma mesma quantidade de espaço. Em *cascata*, que empilha as imagens abertas de maneira sobrepostas com a imagem ativa na frente.

Para exibir várias imagens na área de trabalho:

1. Abrir todas as imagens desejadas (*veja o Capítulo 4: Como abrir e criar arquivos no PhotoStudio*).
2. Clique em *Janela* no Menu principal.
3. No menu drop-down, siga uma destas ações:
   - Escolha *Lado a lado* para ajustar as imagens na área de trabalho.
   - Escolha *Cascata* para empilhar as imagens sobrepostas de maneira organizada.

## Como abrir uma janela duplicada

O PhotoStudio pode duplicar a janela da imagem ativa, criando uma segunda para visualização, enquanto a pintura ou o retoque está sendo executado na janela original. Ambas as janelas podem ser reposicionadas e o tamanho modificado para melhor acomodar seu trabalho.

Para abrir a janela da imagem duplicada:

1. Clique em *Janela* no Menu principal e depois escolha *Nova Janela* no menu drop-down.
2. Redimensione as janelas e depois as reposicione na área de trabalho.

**Observação:** Abra quantas janelas duplicadas seu sistema permitir, repetindo a Etapa 1.

Para modificar uma área específica de uma imagem ou aplicar um efeito especial, aprimoramento ou comando, primeiramente selecione a área. Se não o fizer, toda a camada da imagem será atingida. Algumas ferramentas, como a ferramenta Recortar e ferramenta Transformar, requerem uma seleção para completar a operação.

**Sumário:**

## Seleção de área de forma regular

Áreas de forma regular, como quadrados, círculos e elipses, são freqüentemente selecionadas por várias operações de edição de imagem e retoque.

Para selecionar uma área de forma regular:

1. Clique na *ferramenta Selecionar* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Na Paleta de opções escolha um dos seguintes comandos:
   - *Retângulo* para selecionar uma área retangular.
   - *Quadrado* para selecionar uma área quadrada.
   - *Elipse* para selecionar uma área elíptica.
   - *Círculo* para selecionar uma área circular.
4. Marque todos os outros recursos aplicáveis na Paleta de opções.
5. Clique e/ou arraste na imagem para definir a área a ser selecionada.

**Observação:** Para criar uma seleção mais precisa, consulte “Modificar uma seleção” neste capítulo.

## Criação de uma seleção de forma livre

Para selecionar uma forma livre precisa ou uma área de formato irregular, como o contorno de um rosto humano, trace a área utilizando a ferramenta de Seleção à mão livre.

Para criar uma seleção de formato livre:

1. Escolha a *ferramenta Seleção* à mão livre  na Paleta de ferramentas.
2. Na imagem, clique onde quiser iniciar e mantenha pressionado o botão do mouse enquanto o arrasta ao longo da margem da área a ser selecionada (uma linha de contorno indicará o caminho da seleção).
3. Clique duas vezes para concluir a seleção.

**Observação:**

1. Para criar uma seleção mais precisa, consulte “Modificar uma seleção” neste capítulo.
2. Para criar uma seleção precisa da área que possui margens retas e de formatos livres, utilize o método traçar em conjunto com o método de clicar, soltar e clicar, descrito na seção a seguir.

## Criação de uma seleção poligonal

Utilize a ferramenta Seleção à mão livre, da maneira clicar-soltar-clicar, para criar uma seleção poligonal, como uma estrela.

Para criar uma seleção poligonal:

1. Escolha a *ferramenta Seleção* à mão livre  na Paleta de ferramentas.
2. Clique na imagem para definir um ponto âncora inicial para a seleção.

*3*. Clique em outra localização para definir um segundo ponto âncora. À medida que são adicionados pontos âncora, uma linha de contorno indica cada margem da área de seleção.
4. Continue a adicionar novos pontos âncoras até que toda a seleção esteja contornada.
5. Dê um clique duplo para completar a seleção.

**Observação:**
1. Para criar uma seleção mais precisa, consulte “Modificar uma seleção” neste capítulo.
2. Para criar uma seleção precisa da uma área que possua margens retas e de formatos livres, utilize o método clicar-soltar-clicar em conjunto com o método traçar, descrito na seção anterior.
3. O PhotoStudio completa a seleção desenhando um linha reta entre o primeiro e o último ponto âncora, a menos que seja dado um clique duplo no ponto final.

## Como selecionar uma área pela cor

Para selecionar uma área através da semelhança de cores, utilize a *Varinha mágica*, que seleciona áreas de cores semelhantes, como céus azuis ou paredes brancas, e é conveniente para executar aprimoramentos em áreas de uma imagem que são complicadas em formas mas não em cores.

Para selecionar uma área pela cor:
1. Clique na *Varinha mágica* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Para selecionar os pixels próximos em cores, arraste o indicador de cor *RGB* para um valor mais baixo.
4. Para selecionar mais da variação de uma cor, arraste o indicador de cor para um valor maior.
5. Para selecionar áreas de cores parecidas conectadas, marque *Somente nas áreas vizinhas.*
6. Para selecionar todas as áreas de cores parecidas, conectadas ou desconectadas, desmarque *Somente nas áreas vizinhas.*
7. Clique na *Varinha mágica* na parte da imagem a ser selecionada.

## Modificação de uma área selecionada

Existem várias maneiras de modificar seleções para obter um edição de imagem precisa e eficiente.

A seguir temos uma visão geral de como utilizar os vários controles de seleção:
- Para remover uma seleção, pressione *Ctrl + N*, ou clique em *Selecionar* no Menu principal e escolha *Nenhum* no menu drop-down ou clique em qualquer lugar fora da seleção.
- Para inverter ou selecionar exatamente a área oposta à seleção atual, pressione *Ctrl + I*, ou clique em *Selecionar* no Menu principal e depois escolha *Inverter* no menu drop-down.
- Para selecionar uma imagem inteira, pressione *Ctrl + A*, ou clique em *Selecionar* no Menu principal e depois escolha *Tudo* no menu drop-down.
- Para transformar uma seleção regular dentro de uma borda, clique em *Selecionar* no Menu principal e depois escolha *Borda* no menu drop-down.
- Para aumentar uma seleção em uma quantia fixa de pixels, clique em *Selecionar* no Menu principal e

depois escolha *Expandir* no menu drop-down.

- Para arredondar os cantos de uma seleção angular, clique em *Selecionar* no Menu principal e depois escolha *Suavizar* no menu drop-down.
- Para começar uma nova seleção marque o botão *Novo* na Paleta de opções.
- Para adicionar uma seleção adicional à seleção atual, marque o botão *Adicionar* na Paleta de opções ou mantenha pressionada a tecla *Shift* enquanto o botão Novo é selecionado.
- Para subtrair uma área da seleção atual, marque o botão *Subtrair na Paleta de opções.*
- Para reposicionar uma borda de seleção atual, escolha a Ferramenta Seleção, clique dentro da borda e depois arraste-a para uma nova localização.
- Para reposicionar o conteúdo de uma seleção atual, escolha a Ferramenta Mover área, clique dentro da borda de seleção e depois arraste-a para uma nova localização.

**Observação**:
1. As opções listadas abaixo de *Selecionar* no Menu principal são aplicáveis a todas as ferramentas de seleção.
2. As configurações na Paleta de opções são específicas para cada ferramenta de seleção individualmente.

Neste capítulo, você aprenderá como selecionar e alterar as cores atuais e alternativas e como converter uma imagem colorida em uma imagem em escala de cinza.

**Sumário:**

## Alteração das cores alternativas e ativas

Na parte inferior da Paleta de ferramentas do PhotoStudio existem duas amostras de cores sobrepostas, umas sobre as outras. A amostra superior representa a cor ativa enquanto a inferior representa a cor alternativa. A cor ativa é a cor aplicada à imagem pelas várias ferramentas de pincel e funções. A cor alternativa serve como cor de fundo e também cria uma conveniente cor “na reserva”, porque é possível trocá-la pela cor ativa simplesmente clicando em sua amostra.

**Observação**: Se o cursor do mouse for movido sobre as amostras de cores, a Barra de status exibirá os nomes das cores e seus respectivos valores.

Para alterar a cor alternativa:

1. Clique na Amostra alternativa para torná-la a cor ativa.
2. Selecione uma cor utilizando um dos quatro métodos descritos no parágrafo a seguir.
3. Volte para a cor ativa original clicando na Amostra da cor ativa original.

Existem quatro maneiras de alterar a cor ativa:

1. Utilize a *ferramenta Conta-gotas* para combinar a cor ativa a uma cor na imagem.
2. Clique no ícone da Grade de cores para, a partir daí, selecionar uma amostra de cor.
3. Clique no Espectro de cores para, a partir dele, selecionar uma cor.
4. Clique no botão de Seleção de cor para abrir a caixa de diálogo Seleção de cor. Utilize esse método ao utilizar o modelo de cores *HSV* para selecionar uma cor ou quando outros métodos de seleção de cor forem imprecisos.

## Utilização a caixa de diálogo da Seleção de cor

Acaixa de diálogo Seleção de cor fornece muitas opções de seleção de cores, incluindo os modelos RGB e HSV.

Por padrão, a caixa de diálogo Seleção de cor está no modelo de cores RGB com o espectro vermelho selecionado. Este é indicado no botão de opções próximo ao canal de cor R, no canto direito superior da caixa de diálogo. Se você conhece os valores RGB da cor que deseja selecionar, digite-os nas caixas de valores R, G e B e depois clique em *OK* para torná-la a cor ativa.

Para trocar para o modelo de cores HSV, clique no botão de opções próximo aos valores H, S ou V. Se você conhece os valores HSV das cores que deseja selecionar, digite-os nas caixas de valores H, S e V.

A escala variável na parte superior da caixa de diálogo e o campo logo abaixo fornecem um sistema em duas partes para seleção de cores detalhada. O botão marcado indica a característica da cor que está sendo examinada. A escala sempre mostra a variedade de valores possíveis para tal característica. Por exemplo, se o botão próximo ao R estiver selecionado, o indicador apontará uma variedade a partir do preto, sem vermelho até o vermelho brilhante. Clicar em diferentes pontos na escala altera a quantidade de vermelho na seleção de cor atual e no campo.

O campo exibe todas as cores possíveis disponíveis se o valor atual do vermelho for mantido e os outros dois valores, verde e azul, forem modificados. Se o botão G tiver sido selecionado, o campo exibirá níveis variados de vermelho e azul. Se o botão H tiver sido selecionado, o campo exibirá níveis variados de saturação e brilho.

Utilize a tabela variável para isolar a característica mais importante da cor e o filtro para variar as duas cores restantes. As possibilidades resultantes devem facilitar o isolamento do valor de cor desejado.

No canto direito inferior da caixa de diálogo Seleção de cor, a alteração Antiga de cor mostra a cor ativa atual e a Nova alteração de cor mostra a seleção de cor feita nesta caixa de diálogo.

**Observação:** Ao navegar por uma cor, é útil clicar no botão H para ver o arco-íris de matizes exibido na tabela variável. Clique no matiz desejado e escolha uma cor do campo abaixo da tabela.

## Conversão de uma imagem colorida em uma imagem em escala de cinza

Ocasionalmente, imagens coloridas precisam ser convertidas em escala de cinza ou branco e preto para criar provas de impressão em preto e branco, um efeito artístico, reduzir o tamanho do arquivo, criar duplicidade, etc.

Para converter de uma imagem colorida em uma imagem em escala de cinza:

1. Abra a imagem.
2. Clique em *Converter* no Menu principal e depois escolha *Escala de cinza de 8 bits* no menu drop-down.

O PhotoStudio oferece uma variedade de ferramentas de pintura e retoque, que permitem a criação, retoque ou modificação de imagens, de uma forma geral. Cada ferramenta possui sua configuração personalizável, assim como a transparência ou a intensidade, além de uma ampla variedade de pincéis em diferentes tamanhos para escolha. Pincéis de uso também podem ser criados utilizando elementos gráficos e imagens.

Assim como quaisquer outros comandos ou opções no PhotoStudio, as ferramentas Pintura e Retoque podem ser aplicadas por toda uma imagem ou dentro de uma área selecionada.

**Sumário:**

## Escolha de pincéis

Dentro da Paleta de opções que acompanha cada ferramenta de ilustração, existe uma coleção de pincéis em diferentes tamanhos. Ao trabalhar com uma ferramenta de ilustração, verifique se a Paleta de opções está aberta na área de trabalho, assim o pincel mais adequado estará próximo para ser escolhido.

Para escolher um pincel:

1. Abra a Paleta de opções.
2. Selecione um pincel clicando nele.

## Como criar e excluir pincéis

Se a Paleta de opções não contém o pincel desejado, crie um pincel utilizando o botão *Adicionar* na Paleta de opções. Todos os pincéis recém-criados serão adicionados depois do último pincel, no final da paleta, e podem ser utilizados exatamente da mesma maneira que os pincéis embutidos. Entretanto, ao contrário dos pincéis incorporados, os pincéis recém-criados não são permanentes e podem ser excluídos quando já não forem necessários.

Para criar um pincel:

1. Transforme a cor ativa em preto.
2. Clique no botão Novo na Barra de acesso rápido ou clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Novo* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Novo.
3. No campo *Formato dos dados* , marque Cinza de 8 bits.
4. No campo *Unidade*, marque Pixel.
5. Para *Tamanho da imagem*, digite 100 x 100 pixels.
6. Selecione uma ferramenta de ilustração para desenhar um pincel de qualquer formato ou tamanho.
7. Ao terminar, salve o pincel em um disco no formato .JPG.

Para adicionar pincéis recém-criados na Paleta de opções:

1. Abra a Paleta de opções.
2. Clique no botão Adicionar.
3. Na caixa de diálogo Abrir, encontre a unidade e a pasta que contêm o arquivo Pincel.
4. Destaque o arquivo e clique em *Abrir*. O pincel será automaticamente adicionado à Paleta de opções.

**Observação**: Pincéis de uso também podem ser criados com uma imagem ou parte de uma imagem e podem ser utilizados exatamente como os embutidos.

Para excluir um pincel recém-criado:

1. Enquanto a Paleta de opções está aberta, clique no pincel recém-criado.
2. Clique no botão *Excluir* na Paleta de opções.



## Como utilizar a ferramenta Pincel

A *ferramenta Pincel* cria cores de traços e bordas suaves para misturar os pixels das bordas mais naturalmente com as cores que os cercam.

Para utilizar a *ferramenta Pincel:*

1. Clique na *ferramenta Pincel* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Escolha o pincel desejado.
4. Arraste o indicador para definir o percentual de transparência.
5. Clique e arraste a imagem para pintar.



## Como utilizar a ferramenta Spray de tinta

A *ferramenta Spray de tinta* aplica tons de cores graduais em uma imagem com uma borda mais difusa que as criadas com a *ferramenta Pincel.*

Para utilizar a *ferramenta Spray de tinta:*

1. Clique na *ferramenta Spray de tinta* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Escolha o pincel desejado.
4. Arraste o indicador para definir o percentual de transparência.
5. Clique e arraste a imagem para pintar.



## Como utilizar a ferramenta Caneta

A *ferramenta Caneta* cria linhas de formato livre com bordas fortes.

Para utilizar a *ferramenta Caneta:*

1. Clique na *ferramenta Caneta* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Escolha o pincel desejado.
4. Arraste o indicador para definir o percentual de transparência.
5. Clique e arraste a imagem para pintar.



## Como utilizar a ferramenta Linha

A ferramenta Linha cria linhas retas com qualquer espessura e direção com a opção de anti-aliasing.

Para utilizar a *ferramenta Linha:*

1. Clique na *ferramenta Linha* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Defina a largura da linha.
4. Marque a caixa de eliminação de serrilhado para desenhar uma linha ondulada e nítida.
5. Especifique a direção da linha.
6. Clique e arraste a imagem para desenhar uma linha.



## Como utilizar a ferramenta Borracha

A *ferramenta Borracha* apaga pixels de uma imagem e os substitui por transparência como uma camada irrestrita ou por cor alternativa para uma camada restrita.

Para utilizar a *ferramenta Borracha:*

1. Clique na *ferramenta Borracha* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Arraste o indicador de efeito para definir o efeito de apagar.
4. Escolha o tamanho desejado para a borracha.
5. Clique e arraste a imagem para apagar os pixels.

**Observação**: Para remover os pixels totalmente com a *ferramenta Borracha*, defina o nível de efeito para 100%.

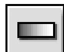


## Como utilizar a ferramenta Preencher com balde

A *ferramenta Preencher* com balde seleciona uma área com base na semelhança de cores e depois a preenche com a cor ativa.

Para utilizar a *ferramenta Preencher com balde:*

1. Clique na *ferramenta Preencher* com balde na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Arraste o indicador de transparência para definir a transparência.
4. Arraste o indicador de semelhança de cores para definir a tolerância da seleção.
5. Clique na área da imagem a ser preenchida.



## Como utilizar a ferramenta Preencher com gradiente

A *ferramenta Preencher* com gradiente preenche uma imagem ou uma área selecionada com uma transição gradual da cor alternativa para a cor ativa.

Para aplicar uma transição de cor em uma imagem:

1. Escolha a *ferramenta Preencher* com gradiente na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Na lista suspensa, selecione uma forma de gradiente: quadrada, retangular, circular ou elíptica.
4. Escolha um modelo de cores: RGB ou HSV.
5. Escolha um modo de transição: suave ou acentuado.
6. Arraste o indicador de transparência para definir o nível de transparência.
7. Arraste o indicador de freqüência para definir o nível de freqüência.
8. Arraste dentro da imagem para aplicar o efeito de gradiente.

**Observação:** A direção em que a ferramenta Preencher com gradiente é arrastada determina a aparência do gradiente.



## Como utilizar a ferramenta Preencher com padrão

A *ferramenta Preencher com padrão* preenche uma imagem ou uma área selecionada com um padrão.

Para utilizar a *ferramenta Preencher com padrão:*

1. Clique na *ferramenta Preencher com padrão* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Arraste o indicador de opacidade para definir a opacidade.
4. Marque o uso da área de transferência para preencher a imagem com um padrão residente na área de transferência.
5. Siga uma destas ações:
   - Marque *Preencher somente textura* para preencher a imagem com um padrão semitransparente.
   - Marque *Espelho* para refletir o padrão por toda a imagem.
   - Marque *Alinhar* para empilhar o padrão.
   - Marque *Tijolo* para dispor em zigue-zague o padrão.
6. Clique na imagem para aplicar o padrão.



## Como utilizar a ferramenta Conta-gotas

A *ferramenta Conta-gotas* seleciona uma cor de uma área da imagem transformando-a na cor ativa. Podem ser criadas amostras de cores tanto da imagem ativa como de outras que estejam abertas.

Para utilizar a *ferramenta Conta-gotas:*

1. Clique na *ferramenta Conta-gotas* na Paleta de ferramentas.

2. Abra a Paleta de opções.
3. Escolha um modelo de cores: RGB ou HSV.
4. Defina o número de pixels para a amostra.
5. Clique na parte da imagem da qual será feita a amostra.



## Como utilizar a ferramenta Carimbo

A *ferramenta Carimbo* pinta na cor ativa com um elemento de clipart ou outro desenho predefinido.

Para utilizar a *ferramenta Carimbo:*

1. Clique na *ferramenta Carimbo* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Marque desenhar a partir do centro para iniciar o desenho do centro da área a ser ilustrada.
4. Marque tamanho padrão para ilustrar o desenho com suas dimensões predefinidas.
5. Arraste o indicador de transparência para definir a porcentagem de transparência.
6. Clique no desenho desejado.
7. Clique ou arraste a imagem para aplicar o clipart ou desenho selecionado.

**Observação**: Uma vez aplicado o desenho em uma imagem, ele não pode mais ser reposicionado. Então, é recomendado que você utilize as *Réguas* e *Grades* sob o menu *Exibir* para ajudar a posicionar e alinhar o desenho dentro da imagem.



## Como utilizar a ferramenta Forma

A *ferramenta Forma* recorta a imagem utilizando uma forma predefinida.

Para utilizar a *ferramenta Forma:*

1. Clique na *ferramenta Forma* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Marque desenhar a partir do centro para iniciar a ilustração do desenho do centro da área a ser ilustrada.
4. Marque tamanho padrão para ilustrar o desenho com as dimensões predefinidas.
5. Arraste o indicador de transparência para definir a transparência.
6. Clique no desenho desejado.
7. Clique ou arraste a imagem para recortá-la.



## Como utilizar a ferramenta Manchar

A *ferramenta Manchar* simula o efeito de um dedo borrando a tinta úmida. Essa ferramenta seleciona os pixels de cor do início do traço e os move na direção arrastada.

Para utilizar a *ferramenta Manchar:*

1. Clique na *ferramenta Manchar* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções.
3. Escolha o pincel desejado.
4. Clique no ponto da imagem onde você quer começar e arraste para manchar os pixels.



## Como utilizar a ferramenta Clonar

A *ferramenta Clonar* copia uma área da imagem diretamente sobre outra imagem ou copia uma parte sobre outra dentro da mesma imagem.

Para clonar uma área:

1. Clique na *ferramenta Clonar* na Paleta de ferramentas.
2. Abra a Paleta de opções e depois escolha o tamanho do pincel desejado.
3. Para definir a fonte da clonagem, mantenha pressionada a tecla *Shift* enquanto clica dentro da imagem para determinar o ponto que a *ferramenta Clonar* utiliza como ponto de referência inicial ao pintar.
4. Clique e arraste em outro ponto da imagem ou em outra imagem a ser pintada (clonar).



## Como utilizar a ferramenta Remoção de Vermelho dos Olhos

A *ferramenta Remoção de Vermelho dos Olhos* remove o efeito de olhos vermelhos (reflexo avermelhado), causado pela reflexão de luz na retina,—uma falha comum em fotografias feitas com flash.

Para utilizar a *ferramenta Remoção de Vermelho dos Olhos:*

1. Selecione o “olho vermelho” na imagem.
2. Clique na *ferramenta Remoção de Vermelho dos Olhos* na Paleta de ferramentas.
3. Abra a Paleta de opções.
4. Escolha o pincel desejado.
5. Clique no ponto vermelho (vermelho dos olhos) para removê-lo ou diminuir a saturação.

**Observação:**
1) Para proteger as áreas próximas da imagem a ser afetada, selecione a área do vermelho dos olhos antes de aplicar a *ferramenta Remoção de Vermelho dos Olhos.*
2) Pode ser necessário testar pincéis diferentes antes de encontrar o pincel correto.

## Preenchimento de uma área com uma única cor

Se uma grande área da imagem precisa ser preenchida com uma única cor, existem duas opções: a *ferramenta Preencher com balde* na Paleta de ferramentas e o comando *Cor de preenchimento* no Menu principal.

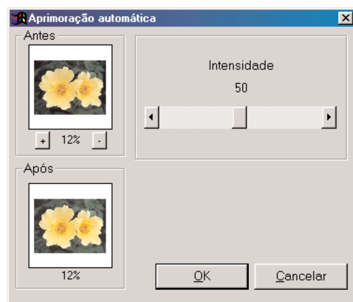
Para preencher uma seleção com uma cor:

1. Selecione a área.
2. Altere a cor ativa para a cor desejada.
3. Siga uma destas ações:
   - Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Cor de preenchimento* no menu drop-down.
   - Pressione a tecla *Excluir* para apagar a área selecionada, selecione a *ferramenta Preencher* com balde na Paleta de ferramentas e depois clique dentro da seleção para preenchê-la com a cor ativa.

O PhotoStudio oferece muitas maneiras de melhorar a qualidade total de fotografias. Os recursos de aprimoramento a seguir podem ser aplicados em uma camada da imagem selecionada ou na imagem inteira.

**Sumário:**

## Utilização de Aprimoramento automático

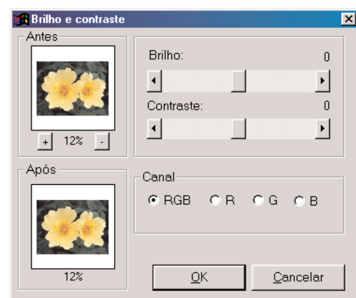



O comando *Aprimoração automática* combina uma série de aprimoramentos em um único recurso para consertar fotografias que estão muito escuras, fora de foco, desbotadas ou que apresentam todos estes problemas ao mesmo tempo.

Para utilizar *Aprimoração automática*:

1. Clique em *Aprimorar* no Menu principal e depois escolha *Aprimoração automática* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Aprimoração automática.
2. Clique nas setas ou arraste o indicador de Intensidade para um aprimoramento de ajuste fino.
3. Clique no sinal Mais ou no sinal Menos sob a janela *Antes* para aplicar Mais zoom ou Menos zoom em ambas as janelas.
4. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
5. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
6. Clique em *OK* para aplicar o aprimoramento ou pressione *Cancelar* para interromper.

## Ajuste de Brilho e contraste



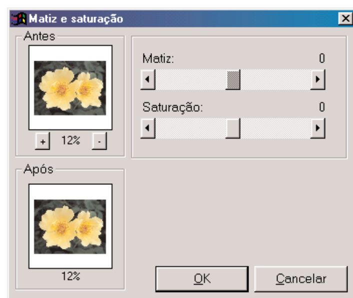

O comando *Brilho* e *Contrate* permite ajustar o brilho e contraste de uma imagem.

Para ajustar brilho e contraste:

1. Clique em *Aprimorar* no Menu principal e escolha *Brilho* e *Contrate* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Brilho e Contraste.
2. Arraste o indicador *Brilho* para escurecer ou clarear a imagem.
3. Arraste o indicador *Contraste* para aumentar ou reduzir o contraste de cor.
4. Clique no sinal *mais* ou *menos* sob a janela *Antes* para aplicar Mais zoom ou Menos zoom na imagem, em ambas as janelas.
5. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
6. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
7. Clique em *OK* para aplicar o ajuste ou pressione *Cancelar para interromper.*

**Observação:** Para ajustar o brilho e/ou contraste de um único canal de cores R, G ou B, selecione o canal a ser ajustado antes de aplicar o aprimoramento.

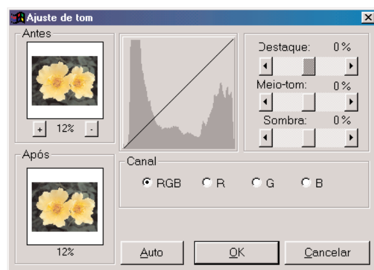
## Ajuste de Matiz e saturação




O comando *Matiz* e *Saturação* ajustam a composição e a intensidade de cores em uma imagem.

Para ajustar Matiz e Saturação de uma imagem:
1. Clique em *Aprimorar* no Menu principal e depois escolha *Matiz e Saturação* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Matiz e Saturação.
2. Arraste o indicador *Matiz* para alterar o matiz de cores da imagem.
3. Arraste o indicador *Saturação* para ajustar a intensidade das cores da imagem.
4. Clique no sinal *mais* ou *menos* sob a janela *Antes* para aplicar Mais zoom ou Menos zoom na imagem, em ambas as janelas.
5. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
6. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
7. Clique em *OK* para aplicar o ajuste ou pressione *Cancelar* para interromper.

## Ajuste de tons




*Ajuste de tons* é o comando que clareia as áreas escuras da fotografia, sem afetar as áreas claras ou vice-versa.

Para ajustar os tons de uma imagem.
1. Clique em *Aprimorar* no Menu principal e depois escolha *Ajuste de tons* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Ajuste de tons.
2. Arraste o indicador *Destacar* para ajustar o tom das áreas claras.
3. Arraste o indicador *Meio-tom* para ajustar o tom dos valores de intervalo médio da imagem.
4. Arraste o indicador *Sombra* para ajustar o tom das áreas escuras.
5. Clique no sinal *mais* ou *menos* sob a janela *Antes* para Mais zoom ou Menos zoom na imagem, em ambas as janelas.
6. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
7. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
8. Clique em *OK* para aplicar o ajuste ou pressione *Cancelar para interromper.*

**Observação**: Ajustes de tons podem ser aplicados para canais de cores individuais simplesmente selecionando o canal de cor R, G, ou B na caixa de diálogo Ajuste de tons.

## Equalização da distribuição de cores

O comando *Equalização* é utilizado para aprimorar o contraste e pequenos detalhes de uma imagem. Para equalizar áreas claras e escuras de uma imagem:

- Clique em Aprimorar no Menu principal e depois escolha Equalização.

## Utilização de Limiar

O comando *Limiar* transforma qualquer imagem em uma imagem em preto e branco, viva e de alto contraste. Para utilizar *Limiar*:

1. Clique em *Aprimorar* no Menu principal e depois escolha Limiar no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Limiar.
2. Arraste o indicador *Nível de limiar* para ajustar o valor de limiar preto e branco.
3. Clique no sinal *mais* ou menos sob a janela Antes para Mais zoom ou Menos zoom em ambas as janelas.
4. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
5. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
6. Clique em *OK* para aplicar o ajuste ou pressione *Cancelar* para interromper.

## Utilização de Embaçar máscara




O comando *Embaçar máscara* aumenta a nitidez de imagens utilizando controles de fino ajuste e é freqüentemente a ferramenta de aumento de nitidez preferida por profissionais de edição de imagem digital.

Para utilizar o comando *Embaçar máscara*:

1. Clique em *Aprimorar* no Menu principal, escolha *Filtros de nitidez* no menu drop-down e depois selecione *Embaçar máscara* no submenu. Isso abre a caixa de diálogo Embaçar máscara.
2. Arraste o indicador *Tamanho do quadrado* para determinar o tamanho da área de amostra em volta de cada pixel.
3. Arraste o indicador *Efeito* para ajustar a intensidade da nitidez.
4. Arraste o indicador *Limiar* para definir um valor para a diferença em cores cinza entre os pixels adjacentes.
5. Clique no sinal *mais* ou *menos* sob a janela Antes para Mais zoom ou Menos zoom na imagem em ambas as janelas.
6. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
7. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
8. Clique em *OK* para aumentar a nitidez da imagem ou pressione *Cancelar* para interromper.

**Observação:**
1) Quanto maior o valor do *Tamanho do quadrado*, mais forte o efeito.
2) Quanto maior o *valor do Efeito*, mais forte o efeito.
3) Quanto menor o valor do *Limiar* mais forte o efeito.

Apesar dos resultados dos aprimoramentos especiais do PhotoStudio e da grande diferença entre os efeitos, a maneira de ajustar e aplicar cada efeito é basicamente a mesma. Para um claro entendimento de como cada aprimoramento e efeito especiais vão alterar a imagem, simplesmente teste cada um.

**Sumário:**

## Criação de uma foto panorâmica

O comando Costura do PhotoStudio cria uma fotografia panorâmica costurando perfeitamente juntas duas imagens.

Para transformar duas imagens em uma fotografia panorâmica:
1. Abra as imagens na área de trabalho e depois faça com que uma das janelas se torne ativa.
2. Clique em *Efeitos* no Menu principal e depois escolha Costurar no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo *Costurar*.
3. Na lista de arquivos drop-down, selecione uma segunda imagem para ser costurada à imagem ativa.
4. Selecione o modo costura: *Direita*, *Esquerda*, *Superior* ou *Inferior*.
5. Utilize todos os botões de controle, se necessário, para alinhar as duas imagens.
6. Clique em *OK* para costurar as imagens ou pressione *Cancelar* para interromper.

## Como aplicar um efeito de Pintura a óleo

O comando *Pintura a óleo* pode transformar uma imagem em um trabalho de obra de arte em matéria de segundos, através da aplicação de vários efeitos na imagem.

Para transformar uma imagem em uma *Pintura a óleo*:
1. Clique em *Efeitos* no Menu principal, escolha *Belas artes* no menu drop-down e depois selecione *Pintura a óleo* no submenu. A caixa de diálogo Pintura a óleo aparece.
2. Arraste o indicador de *Intensidade* para definir a intensidade do efeito a ser aplicado.
3. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
4. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
5. Clique em O*K* para aplicar o efeito ou pressione *Cancelar* para interromper.

## Como aplicar um efeito de Movimento embaçado

O *efeito Movimento embaçado* dá às fotografias um aspecto embaçado, aliviando os detalhes pela suavidade na transição entre as cores.

Para aplicar o efeito *Movimento embaçado*:
1. Clique em *Efeitos* no Menu principal e depois escolha *Movimento embaçado* no menu drop-down. A caixa de diálogo Movimento embaçado aparece.
2. Na caixa de diálogo Movimento embaçado, clique em uma seta para indicar a direção do movimento.
3. Arraste o indicador de *Velocidade* para definir a velocidade do movimento.
4. Visualize diferentes partes da imagem arrastando dentro das janelas *Antes* ou *Depois*.
5. Visualize o efeito na janela *Depois*, antes de aplicá-lo.
6. Clique em *OK* para aplicar o efeito ou pressione *Cancelar* para interromper.

## Galeria de Efeitos especiais e Aprimoramentos do PhotoStudio

As imagens exibidas abaixo são amostras resultantes de vários efeitos especiais e aprimoramentos utilizados no PhotoStudio.

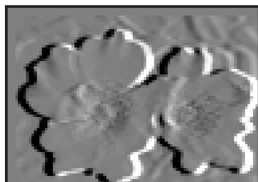
### Efeitos especiais

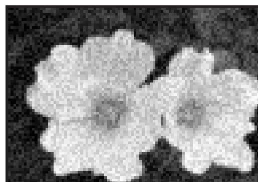

Imagem original

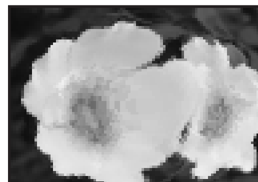

Composto


Cone

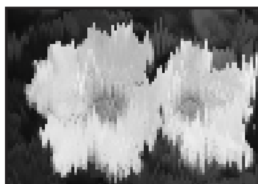

Cilindro

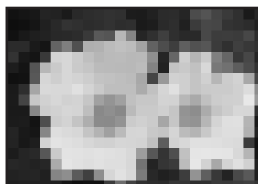

Embutido

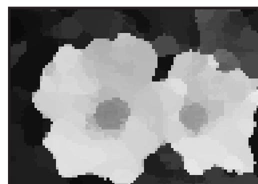

Granulação de filme

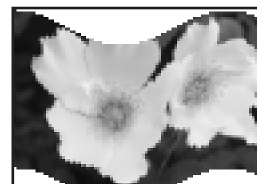

Olho de peixe


Espelho mágico

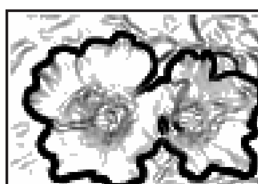

Mistura


Mosaico


Pintura a óleo


Fita

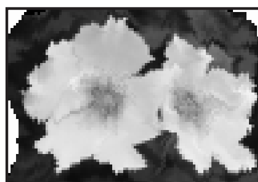

Ondulação


Contorno


Esfera


Espiral


Respingo

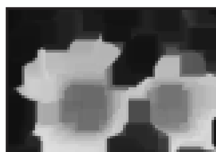

Enrugado


Redemoinho


Grade 3D

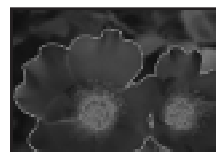
## Aprimoramentos


Imagem original


Adicionar ruído


Média


Fortemente embaçado

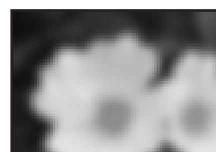

Levemente embaçado


Embaçar

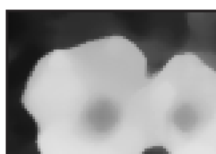

Desgranulação

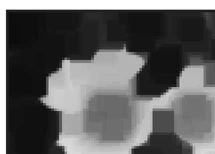

Equalização

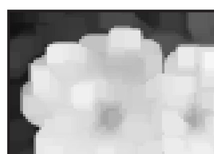

Encontrar contorno


Embaçado gau


Logaritmo


Médio


Mínimo


Máximo


Negativo


Aumentar nitidez horizontal


Aumentar pouco a nitidez


Aumentar nitidez vertical


Aumentar nitidez


Solarização


Limiar


Embaçar máscara

*Capítulo 11*

# Como adicionar texto às imagens

A ferramenta Texto do PhotoStudio cria textos editáveis, utilizando qualquer fonte instalada, em diferentes estilos e tamanhos, junto com controles mais sofisticados, como eliminação de serrilhado e envolvimento.

**Sumário:**

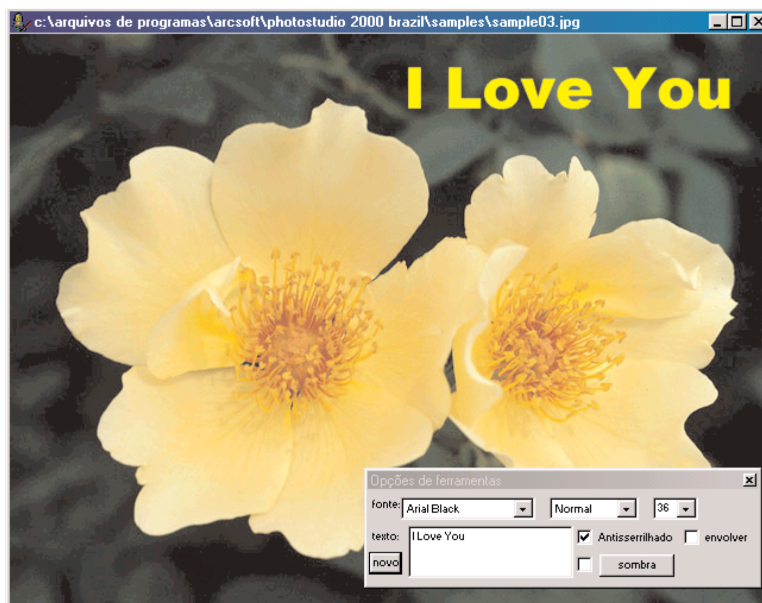
## Criação de uma camada de texto

No PhotoStudio, uma nova camada de texto é criada cada vez que um texto é adicionado a uma camada normal da imagem.

Para criar uma nova camada de texto:

1. Clique na *ferramenta Texto* na Paleta de ferramentas. Isso traz para a área de trabalho a Paleta de opções.
2. Clique na parte interna da imagem e comece a digitar o texto. O início do texto será no ponto de inserção na imagem e uma camada de texto aparecerá na Paleta de camadas.
3. Escolha a fonte desejada, o estilo e o tamanho.
4. Reposicione o texto recém-adicionado arrastando-o em volta da janela de imagem.

**Observação:**
1) Marque Envolver para manter o texto dentro das bordas da imagem.
2) Marque Novo para iniciar uma nova camada de texto.




*Tela de edição de texto*

## Como editar texto

Um texto criado no PhotoStudio é completamente editável. Seu tipo de fonte, tamanho e cor podem ser modificados e ilustrações podem ser aplicadas utilizando as várias ferramentas de ilustração e retoque disponíveis.

Para editar um texto:

1. Destaque a camada que contém o texto, na Paleta de camadas.
2. Na Paleta de opções, altere o tipo de fonte, o estilo e o tamanho.
3. Para alterar a cor do texto, escolha uma nova cor para a Amostra ativa.
4. Para adicionar ou editar um texto existente, posicione o cursor dentro da caixa de texto da Paleta de opções, onde a digitação começará.
5. Para adicionar uma nova camada de texto, clique no botão Novo.

**Observação:**
1) Pintura, aprimoramentos ou efeitos podem ser aplicados a uma camada de texto da mesma forma como são aplicados a uma imagem.
2) Uma camada de texto pode ser transformada criando-se primeiro uma seleção em volta do texto.

## Como adicionar sombra ao texto

O PhotoStudio pode adicionar sombra a qualquer camada de texto, tornando o texto mais interessante e atrativo.

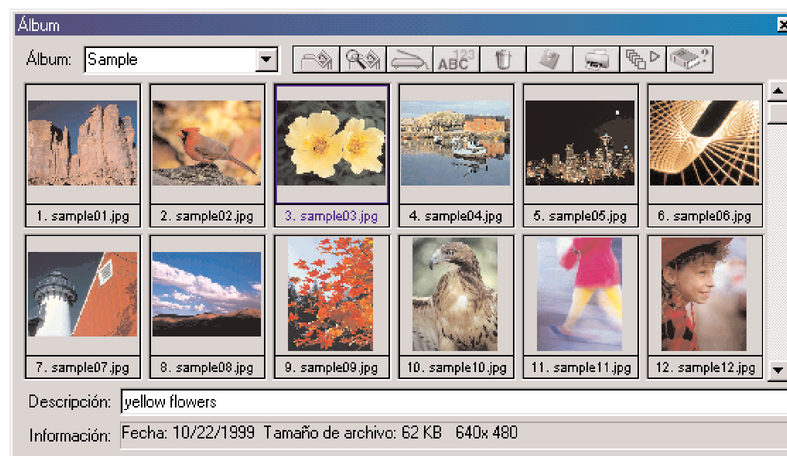
Para adicionar uma sombra a uma camada de texto:

1. Após digitar o texto, clique no botão Sombra na Paleta de opções. Isso abre a caixa de diálogo Adicionar sombra.
2. Utilize os controles para definir todos os parâmetros desejados.
3. Clique em *OK* para adicionar sombra ou pressione *Cancelar* para interromper.

# Capítulo 12
# Como trabalhar com álbuns

A criação de um álbum faz com que o acesso e a organização de fotos sejam mais fáceis. Imagens podem ser armazenadas, exibidas, restauradas e organizadas ou arrastadas e soltas na área de trabalho do PhotoStudio.

**Sumário:**




## Como criar um álbum

Criar um álbum é a primeira etapa para a organização de fotografias utilizando a paleta Álbum.

Para criar um novo álbum:

1. Na paleta Álbum, selecione Novo álbum na lista suspensa.
2. Clique no botão Adicionar. Isso abre a caixa de diálogo Abrir.
3. Na caixa de diálogo Abrir, selecione a unidade e a pasta onde as imagens estão armazenadas e depois destaque os arquivos de imagens que deseja adicionar a um Novo álbum.
4. Clique em *Abrir* para automaticamente adicionar as imagens selecionadas no Novo álbum.
5. Clique em *Salvar* para salvar e dar um nome ao álbum.

## Como utilizar e encontrar recursos para criar um álbum

Crie um álbum de imagens utilizando o botão Encontrar na paleta Álbum para localizar e selecionar todas as imagens armazenadas na unidade ou na pasta.

Para criar um álbum utilizando o botão Encontrar:

1. Verifique se a paleta Álbum está aberta na área de trabalho (veja o capítulo 2: apresentação da área de trabalho do PhotoStudio).
2. Na paleta Álbum, clique no botão Encontrar. Isso abre a caixa de diálogo Encontrar.
3. Selecione ou digite o nome, a localização, a data, o tipo ou o tamanho do arquivo de imagem.
4. Clique em *Navegar* para selecionar uma pasta para pesquisa (Se *Olhar na pasta* estiver selecionado).
5. Marque *Incluir subpastas* (se as subpastas forem incluídas na pesquisa).
6. Clique em *Encontrar agora* para pesquisar por imagens e criar um álbum temporário com as imagens encontradas.
7. Clique em *Salvar* para salvar e dar um nome ao álbum.

## Como abrir imagens de um álbum

Uma vez criado um álbum, qualquer ou todas as imagens podem ser facilmente abertas.

Para abrir uma imagem ou imagens de um álbum:

1. Verifique se a paleta Álbum está aberta em sua área de trabalho (veja o capítulo 2: apresentação da área de trabalho do PhotoStudio).
2. Abra o álbum que contém a imagem desejada.
3. Dê um clique duplo em uma miniatura para abrir uma única imagem.
4. Para abrir várias imagens, mantenha as teclas *Shift* ou *Ctrl* pressionadas e clique em todas as imagens desejadas. Então, arraste e solte as miniaturas na área de trabalho.

## Como gerenciar as imagens em álbuns

A paleta Álbum do PhotoStudio gerencia imagens de várias maneiras. Para as operações a seguir, supõe-se que a paleta Álbum está aberta em seu estado flutuante na área de trabalho.

1. Para exibir informações sobre a data de criação, tamanho do arquivo e tamanho de uma imagem clique em sua miniatura. Para adicionar uma nota à imagem, simplesmente digite-a no campo *Descrição*.
2. Para pesquisar por imagens e criar um novo álbum, clique no botão Encontrar (*Veja Como utilizar o recurso Encontrar para criar um álbum, neste capítulo*).
3. Para adicionar imagens a um álbum existente, clique no botão Adicionar. Na caixa de diálogo abrir, localize a unidade e a pasta onde as imagens estão armazenadas e depois destaque os arquivos a serem adicionados. Então, clique no botão Abrir.
4. Para adquirir uma imagem de uma câmera digital ou um scanner diretamente para dentro do álbum, clique no botão Adquirir na paleta Álbum (*Veja Como adquirir imagens de um dispositivo TWAIN, no Capítulo 4*).
5. Para classificar imagens clique no botão Classificar. As miniaturas do álbum podem ser classificadas por nome, data, tamanho do arquivo, etc.
6. Para excluir imagens do álbum, destaque as miniaturas e depois clique no botão Excluir.
7. Para salvar as mudanças no álbum, clique no botão Salvar. Se um álbum não salvo for fechado, o PhotoStudio avisa para salvá-lo primeiro.
8. Para imprimir miniaturas de um álbum, clique no botão Imprimir. Na caixa de diálogo Imprimir miniatura, escolha as miniaturas que deseja imprimir e depois clique em Imprimir.
9. Para aplicar uma macro a um grupo de imagens no álbum, clique no botão Lote (*Veja Como aplicar uma macro a um grupo de imagens, no Capítulo 14).*

Pense em uma imagem em camadas com em um arquivo feito de várias fotografias empilhadas, umas sobre as outras. Ao exibir um arquivo de imagem em várias camadas, a ordem de empilhamento é vista de cima para baixo. Então, se um buraco for cortado na fotografia de cima, ou se a tornarem parcialmente transparente, a camada que está em baixo será vista através do buraco. Alterar a ordem das fotografias, movendo-as para cima ou para baixo dentro da pilha, faz com que o raio de ação entre os elementos seja afetado, alterando toda a aparência da imagem.

Esta seção mostra como utilizar a Paleta de camadas e trabalha com imagens de várias camadas.

**Sumário:**




## Como utilizar a Paleta de camadas

A Paleta de camadas é o centro de controle do PhotoStudio para camadas. Ela pode exibir todas as camadas de um arquivo de imagem individual. Com a Paleta de camadas, todas as camadas de uma imagem podem ser exibidas, organizadas e unidas.

Para utilizar a Paleta de camadas:

1. Abra um arquivo de imagem. A fotografia aparecerá como camada 0 na Paleta de camadas, a menos que um arquivo de várias camadas, formato PSF ou PSD, tenha sido aberto (*veja o Capítulo 4: Como abrir e criar arquivos no PhotoStudio*).
2. Para adicionar uma nova camada transparente, clique no botão Nova camada.
3. Para copiar uma camada, destaque a miniatura que representa a camada, na Paleta de camadas, e depois clique no botão Copiar camada.
4. Para colar o gráfico ou a camada copiada na área de transferência, clique no botão Colar como nova camada.
5. Para excluir uma camada, destaque sua miniatura e depois clique no botão Excluir camada.
6. Para alterar a ordem das camadas, arraste e solte as miniaturas das camadas para cima ou para baixo dentro da Paleta de camadas.
7. Para renomear uma camada, destaque o nome do arquivo da camada e depois digite um novo nome.
8. Para alterar a opacidade de uma camada, ajuste o indicador que aparece sob o campo Nome da camada.
9. Para ocultar uma camada (desligá-la), clique no botão *Visível* . Para reativar a camada, clique novamente no botão Visível.
10. Para limitar a atividade de certos elementos em uma camada, como preencher o texto com uma cor diferente, clique no botão Restringir antes de utilizar a *ferramenta Preencher com balde* na Paleta de ferramentas. Caso contrário, toda a camada de texto será pintada.
11. Para unir todas as camadas de um arquivo de várias camadas em um único arquivo de imagem simples, clique no botão Unir todas as camadas (Veja Como unir camadas, neste capítulo).

**Observação:**
1) Algumas destas opções também estão acessíveis sob o comando *Camadas* no Menu principal.
2) Para as etapas 7 e 8, altere a Paleta de camadas para seu estado flutuante ou clique no botão Controle (inserir ícone aqui) na Paleta de camadas aderida para ter acesso a todos os controles.

## Como copiar e colar camadas entre imagens

Para transferir um elemento de uma imagem para outra, copie a camada em uma imagem e cole-a em outra imagem como uma nova camada.

Para copiar e colar camadas entre imagens:
1. Abra duas imagens na área de trabalho.
2. Em uma imagem selecione a área a ser copiada e depois clique no botão Copiar camada, na Paleta de camadas, ou pressione o botão Copiar na Barra de acesso rápido.
3. Clique na outra imagem.
4. Na Paleta de camadas clique no botão Colar com uma nova camada. O componente copiado aparecerá na Paleta de camadas como uma nova camada.

**Observação**: Ao invés de experimentar os vários efeitos e aprimoramentos de fotografias na imagem original, teste-os utilizando uma camada duplicada.

## Como trabalhar com imagens de várias camadas

Antes de trabalhar com camadas, é importante entender os seguintes princípios básicos:

1. Na Paleta de camadas, a camada superior representa a frente da imagem e a camada inferior representa a parte de trás da imagem. Então, a camada superior na Paleta de camadas aparece em frente a todas as camadas abaixo dela na janela da imagem.
2. Trabalhe em uma camada quando ela está ativa (selecionada) e é visível.
3. Pode-se ativar somente uma camada por vez.
4. A camada ativa é a camada cuja miniatura está destacada na Paleta de camadas.
5. Para ativar uma camada, clique em sua miniatura na Paleta de camadas para destacá-la.
6. Oculte ou mostre a camada clicando no botão *Visível* correspondente na Paleta de camadas.
7. Se a camada for ocultada, seu conteúdo desaparecerá da janela de imagem, mas continuará visível na miniatura, na Paleta de camadas.
8. Se a camada inferior for ocultada (camada 0), cortada ou excluída, uma cor ou grade representado a transparência de fundo atual será exibida na janela de imagem.
9. Se alguma outra camada for ocultada, cortada ou excluída, a camada abaixo se tornará visível.

## Como unir camadas

Depois de modificar a imagem utilizando várias camadas, una as camadas em um único arquivo de imagem plana para reduzir o seu tamanho.

Para unir duas camadas:

1. Na Paleta de camadas, ative as duas camadas a serem unidas.
2. Clique em *Camadas* no Menu principal e depois escolha *Unir com a inferior* no menu drop-down.

Para unir todas as camadas ativadas:

1. Na Paleta de camadas, ative as camadas a serem unidas (luz verde acesa).
2. Desative as camadas que não serão unidas.
3. Clique no botão Unir todas as camadas, na parte superior da Paleta de camadas. Isso unirá todas as camadas que estiverem ativadas.

Para unir camadas selecionadas:

1. Mantenha pressionada a tecla *Shift* ou *Ctrl* enquanto seleciona ou desfaz a seleção de várias miniaturas, na Paleta de camadas.
2. Clique em Camadas no Menu principal e depois escolha *Unir selecionadas* no menu drop-down.

# Capítulo 14
# Como trabalhar com macros

Uma macro é um recurso poderoso que economiza tempo, permitindo que uma complexa série de tarefas seja salva com um único clique. Esse recurso permite que você altere alguns comandos de edição, todos os aprimoramentos e os maioria dos efeitos dentro de uma macro e a aplique a outras imagens.

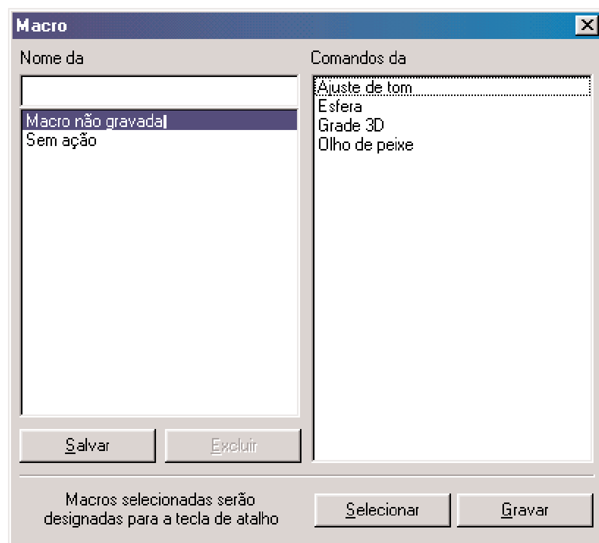
**Sumário:**

## Como criar uma macro

Para fotografias que estão muito escuras, fora de foco ou desbotadas, ou para de aplicar os mesmos comandos, aprimoramentos ou efeitos para várias imagens, grave e utilize uma macro. Isso não apenas economiza tempo, mas também permite que imagens sejam editadas ou retocadas mais consistentemente.

Para transformar uma série complexa de tarefas em uma macro:

1. Abra um arquivo de imagem.
2. Aplique uma variedade de comandos, aprimoramentos e/ou efeitos na imagem. Por exemplo:
   - No menu *Efeitos* escolha *Olho de peixe*e aplique um efeito notável na imagem.
   - No menu *Aprimorar* escolha *Brilho e contraste*e aplique um efeito perceptível na imagem.
3. Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Selecionar macro* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo macro.
4. Na primeira vez que a caixa de diálogo macro é aberta, o campo Nome da macro possui uma entrada: *macro não salva*. A outra área - *Comandos na macro* - exibe a série de comandos que você acabou de aplicar à imagem. Nesse caso, *Olho de peixe* e *Brilho e Contraste* aparecem na área *Comandos na macro* quando a *macro não salva* é selecionada.
5. Para salvar esses comandos como uma Macro, destaque a macro não salva e depois digite um nome para a macro (*exemplo: Olho de peixe B/C*).
6. Clique em *Salvar* e depois pressione *Selecionar*. Agora, uma macro foi criada e consiste em dois comandos: *Olho de peixe e Brilho e Contraste.*
7. A macro pode ser aplicada em uma imagem pressionando a tecla *F8* ou clicando *Editar* no Menu principal e depois escolhendo *Executar macro* na lista suspensa.



## Como aplicar uma macro a uma imagem

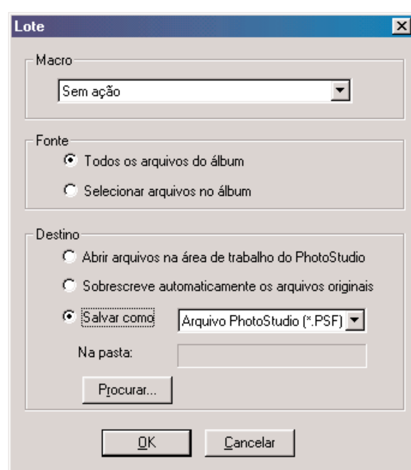
Uma vez que vários comandos foram colocados dentro de uma macro, é fácil aplicar os mesmos comandos a outras imagens com um único clique.

Para aplicar uma macro a uma imagem:

1. Abra a imagem.
2. Clique em *Editar* no Menu principal e depois escolha *Executar macro* no menu drop-down. Isso aplicará uma macro à imagem.

**Observação**: Depois de uma macro ser aplicada a uma imagem, comandos individuais de macro podem ser removidos clicando no botão *Desfazer*. Cada clique remove o último comando executado na macro. Para reaplicar o último comando de macro desfeito, clique no botão *Refazer.*

## Processamento em lote




O PhotoStudio permite que macros sejam aplicadas a um grupo de imagens em um álbum, utilizando sua capacidade de processamento em lote.

Para processar imagens em lote:

1. Na paleta Álbum, clique no botão Lote. Isso abre a caixa de diálogo Lote.
2. No campo macro, destaque a macro desejada. In this case, choose *Fisheye B/C.*
3. No campo Fonte, marque a opção Todos os arquivos do álbum para aplicar a macro a todas a imagens no álbum, ou marque a opção Selecionar arquivos no álbum para aplicar a macro somente às imagens selecionadas (as imagens devem ser selecionadas antes da Etapa 1).
4. No campo *Destino*, siga uma destas ações:
   - Para abrir as imagens na área de trabalho do PhotoStudio depois da aplicação de uma macro, marque Abrir arquivos e depois clique em *OK*.
   - Para salvar e fechar as imagens depois de aplicar a macro, marque *Substituir automaticamente o arquivo original* e depois clique em *OK*.
   - Para salvar automaticamente as imagens em outro formato, salvando as imagens como novas, marque o botão *Salvar como*, selecione um formato de arquivo, clique no botão Navegar para selecionar a unidade e a pasta onde as imagens serão salvas e clique em *OK.*

# *Capítulo 15*
# Como salvar e imprimir imagens

Essa seção fornece informações de como salvar e imprimir imagens no PhotoStudio.

**Sumário:**

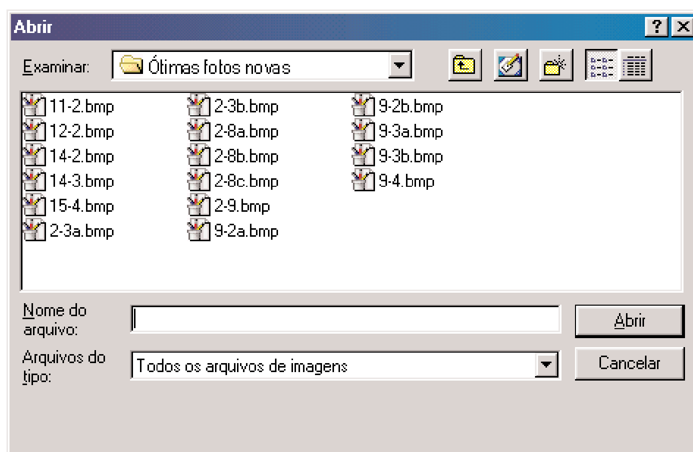
## Como salvar um arquivo com um novo nome ou formato

Depois que a imagem for modificada e estiver pronta para ser salva, o arquivo pode ser salvo substituindo o anterior ou como outra versão. Ao utilizar o comando Salvar como, um formato de arquivo deve ser selecionado para a imagem recém-modificada.

Para salvar a imagem com um novo nome ou formato:

1. Clique em *Arquivo* no Menu principal e escolha *Salvar como* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Salvar como.
2. Na lista suspensa *Salvar*, selecione a pasta na qual o arquivo será salvo.
3. No campo Nome do arquivo, digite um nome para o arquivo.
4. Na lista suspensa Salvar como tipo, selecione o formato de arquivo para utilização.
5. Clique em *Salvar* para salvar o arquivo ou pressione *Cancelar* para interromper.

**Observação**: Dependendo do tipo de arquivo escolhido, o arquivo deve ser compactado antes de ser salvo. Para ajustar a compactação do formato de arquivo escolhido (exemplo: .JPG), arraste o indicador Qualidade para definir o nível de compactação, Quanto maior o valor, melhor a qualidade da imagem.



## Como salvar arquivos de imagem para a internet

JPG é um formato de arquivo mais comumente utilizado para a exibição de imagens na internet e inclui uma compactação poderosa que produz arquivos de imagem muito pequenos. Tenha em mente que quanto mais compactado o arquivo, mais a imagem será degradada.

Para salvar um arquivo de imagem para a internet:

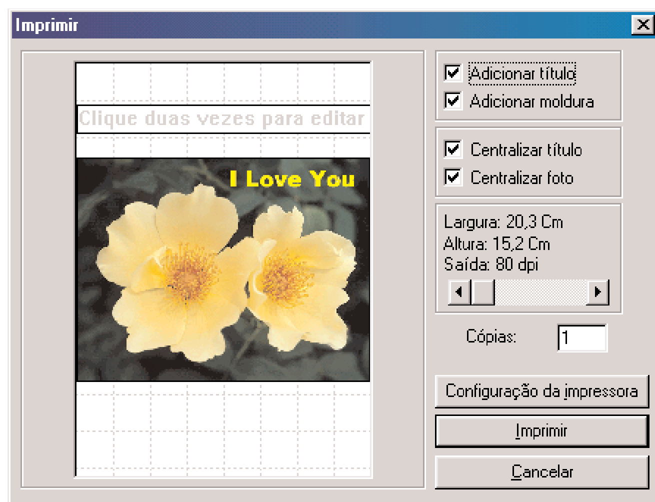
1. Clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Salvar como* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Salvar como.
2. Na lista suspensa Salvar, selecione a pasta na qual deseja salvar o arquivo.
3. No campo *Nome do arquivo*, digite um nome para o arquivo.
4. Na lista suspensa Salvar como, selecione o arquivo JPEG [*.JPG].
5. Arraste o indicador *Qualidade* para definir o nível de compactação .JPG (quanto maior o valor, melhor a qualidade da imagem).
6. Clique em *Salvar* para salvar o arquivo ou pressione *Cancelar* para interromper.
7. Abra o arquivo salvo e examine sua qualidade. Para tentar uma mais alta ou mais baixa compactação, repita as Etapas 1 a 5 até alcançar o resultado desejado.

## Como imprimir arquivos de imagem

O PhotoStudio fornece sofisticadas opções de impressão para personalizar imagens. Adiciona títulos e quadros às imagens, escolhe as dimensões e resoluções desejadas e posiciona as imagens sobre as páginas precisamente.

Para imprimir um arquivo de imagem:

1. Clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Imprimir* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Imprimir.
2. Clique no botão de configuração da impressora. Isso abre a caixa de diálogo Imprimir. Verifique se a impressora está configurada apropriadamente e clique em *OK* uma vez que a configuração da impressora esteja finalizada.
3. Clique novamente em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha Imprimir no menu drop-down.
4. Na caixa de diálogo imprimir, execute uma ou mais das ações a seguir:
   - Marque *Adicionar título* para adicionar um título à impressão.
   - Se o cliente enviar os arquivos, dê um clique duplo em *Clique duas vezes para editar o texto* para abrir a caixa de diálogo Texto e digite um título ou mensagem.
   - Marque Adicionar moldura para adicionar uma moldura preta e fina na página.
   - Marque *Centralizar título* para centralizar o título na página.
   - Marque *Centralizar fotografia* para centralizar a fotografia na página.
   - Arraste o indicador para ajustar o tamanho e resolução da imagem a ser impressa.
   - Na caixa Cópias, digite o número de cópias desejadas.
5. Clique em *Imprimir* para imprimir o arquivo ou pressione *Cancelar* para interromper.



## Como enviar imagens como anexos de e-mail

Com o PhotoStudio é possível enviar imagens como anexos de e-mail, diretamente da área de trabalho. É uma maneira rápida e conveniente de dividir arquivos de imagem com a família, os amigos, os colegas e os colegas de trabalho.

Para enviar uma imagem como um anexo de e-mail:

1. Verifique se o seu sistema possui capacidade para e-mail e se está conectado à internet.
2. Clique em *Arquivo* no Menu principal e depois escolha *Enviar* no menu drop-down. Isso abre a caixa de diálogo Escolher perfil, caso você ainda não tenha configurado sua caixa de correio.
3. Na caixa de diálogo Escolher perfil, defina todos os parâmetros e pressione *OK*. A janela de e-mail (exemplo: Microsoft Outlook) aparecerá com a imagem anexada e abaixo da área de mensagem.
4. Na janela do programa de e-mail, preencha todos os campos e digite sua mensagem.
5. Clique em *Enviar* quando estiver pronto.





## Formatos de arquivos

O PhotoStudio pode abrir e salvar documentos de imagens em vários formatos. Um formato de arquivo é como a informação de uma imagem é armazenada em um arquivo de computador. Os formatos de arquivos aos quais o PhotoStudio oferece suporte representam os formatos mais populares e permitem a transferência de informações entre o PhotoStudio e praticamente qualquer programa disponível no mercado.

Alguns formatos de arquivo podem compactar arquivos ou fornecer opções para compactação. Basicamente, há dois tipos diferentes de compactação: sem perda e com perda. A utilização de um algoritmo de compactação sem perda para salvar uma imagem cria um arquivo menor sem perder nenhuma informação. A utilização de uma compactação com perda produz uma taxa de compactação mais alta, mas causa perda de informação. A compactação JPG é um exemplo de compactação com perda.

O formato JPG é uma excelente maneira de armazenar imagens finais para economizar espaço no disco e, ao mesmo tempo, guardar praticamente todas as informações contidas em uma imagem não compactada. A taxa de compactação pode variar dependendo da quantidade de informação que pode ser sacrificada. Quanto melhor a qualidade da imagem compactada, menos o arquivo será compactado.

Se a imagem precisar ser editada futuramente, não é recomendado armazená-la em um formato de arquivo de compactação com perda, pois uma certa quantidade de informações será perdida cada vez que a imagem for salva. Após diversas recompactações, esse efeito pode acumular-se e ocasionar a perda de muitas informações. Além disso, a compactação e descompactação são demoradas e podem sobrecarregar um computador lento.

PSF é o formato original de arquivos de várias camadas do ArcSoft PhotoStudio.

BMP é o formato de arquivos em bitmap (mapas de bits), amplamente utilizado no Microsoft Windows e seus aplicativos. Um arquivo bitmap utiliza um Windows DIB (Device Independent Bitmap, Dispositivo independente de bitmap) para armazenar os dados. Tais arquivos especificam as cores dos pixels de maneira independente da maneira como o dispositivo representa as cores. Os arquivos com este formato são identificados como “.bmp”.

TIF, Tagged Image File Format, (formato de arquivo com imagem marcada). Esse formato funciona bem para transferência de imagens entre computadores diferentes e é amplamente utilizado no ramo de impressão. Os arquivos com este formato são armazenados como “.tif”.

GIF, Graphics Interchange Format (formato de intercâmbio gráfico) desenvolvido pela Compuserve. É um excelente formato para ser utilizado para transferência de arquivos entre diferentes tipos de computadores ou através de linhas telefônicas, pois minimiza o tempo de transferência. Esse formato oferece suporte apenas a resoluções de 8 bits. Imagens em True Color RGB de 24 bits não podem ser armazenadas neste formato. Os arquivos com este formato são identificados como “.gif”. PCD é o formato Photo-CD, desenvolvido pela Kodak. Nesse formato, normalmente as imagens são compactadas em um CD-ROM e têm várias resoluções diferentes disponíveis. Esse formato foi projetado principalmente para a transformação de imagens para editoração eletrônica e pode ser lido, mas não salvo, no PhotoStudio. Os arquivos Photo-CD são identificados como “.pcd”.

PCX é um formato padrão utilizado por vários programas para PCs padrão IBM e foi desenvolvido especificamente pela Zsoft, para o seu programa Paintbrush para PCs. Os arquivos com este formato são identificados como “.pcx”.

TGA é um formato desenvolvido pela TrueVision, fabricante de placas de vídeo, e é utilizado por muitos programas de ilustração e retoque de imagens. Os arquivos com este formato são identificados como “.tga”.

JPG foi desenvolvido pelo Joint Photographic Experts Group e é o formato ideal para imagens que requerem uma alta taxa de compactação. Esse formato é normalmente utilizado para anexos de e-mails e para colocar imagens em sites da Web. Entretanto, a compactação JPG é com perda, o que significa que você perderá dados da imagem quando ela for compactada. Os arquivos JPG geralmente têm a extensão “.jpg”.

EPS (Encapsulated Postscript) é um formato desenvolvido pela Adobe para impressão em dispositivos PostScript, como impressoras a laser, fotocompositoras, etc. Essa é a maneira mais precisa para definir uma fonte ou um gráfico vetorial, mas gera um arquivo de tamanho muito maior, pois incorpora nele uma visualização prévia, todos os elementos gráficos adicionados e informações de descrição de páginas. Os arquivos com esse formato são identificados como “.eps”.

FPX é o nome comercial para um novo formato de arquivo de imagem de várias resoluções, desenvolvido em conjunto pela Kodak, HP, Microsoft e Live Picture. Os arquivos com esse formato são identificados como “.fpx”.

PNG (Portable Network Graphics), que se pronuncia “ping”, é um novo padrão que foi aprovado pelo World Wide Web Consortium para substituir o GIF, pois este utiliza um algoritmo de compactação de dados patenteado. O PNG é completamente isento de patentes e licenças. Os arquivos com esse formato são identificados como “.png”.

O PSD (Photoshop Data) é um formato de arquivo do Adobe Photoshop que oferece suporte a diversas camadas.

# Glossário de editoração de imagens digitais

## A

### Abertura
A abertura do diafragma, um termo utilizado com freqüência com o mesmo sentido de f/stop.

### Adaptador de vídeo co-processado
Um adaptador de vídeo que acelera a exibição gráfica utilizando sua própria capacidade específica de processamento gráfico, para executar certas tarefas de ilustração, em vez de utilizar o processador do computador.
Adaptadores de vídeo de 15 bits por pixel podem exibir até 32.768 cores diferentes por vez, o que é o menor modo de vídeo aceitável para edições próximas a True-Color.

### Adquirir
Transferir uma imagem de um dispositivo compatível TWAIN, como uma câmara digital ou um scanner, para um computador, ou importá-la de outro formato para um programa como o ArcSoft PhotoStudio. Geralmente, o processo é feito por meio de uma interface TWAIN ou um miniaplicativo plug-in.

### Ajuste de transferência
Comando encontrado em alguns softwares de edição de imagem que ajuda a calibrar os arquivos de imagem para produzir a saída de uma imagem corretamente, em um dispositivo de saída.

### Ajuste do ponto branco
Ajuste feito para determinar a quantidade de detalhes destacados em uma imagem.
Ampliar parte de uma imagem para visualização e/ou edição. É o oposto de "Menos zoom", um processo utilizado para visualização da imagem inteira quando ela é maior do que o espaço de exibição.

### Ângulo de visualização
Medido em graus, o termo refere-se à largura da área que uma lente pode cobrir.

### Anotações
Dados (como setas, ponteiros e palavras) adicionados a uma imagem. As anotações em uma imagem digital podem ser armazenadas em camadas independentes da imagem.

### Apagador
Em um programa de edição de imagem, é uma ferramenta que pinta com uma cor de fundo ou refaz o estado anterior de uma tela.

### Aplicar
Um botão em uma caixa de diálogo que a fecha e aplica a função do comando selecionado.

### Área de transferência
Uma área de armazenamento temporário na memória de um computador que guarda os últimos dados cortados ou copiados.

### Arquivo de troca
Arquivo criado no disco rígido quando este é utilizado parcialmente pelo Windows como memória RAM virtual.

### Arrastar e soltar
Selecionar um objeto e movê-lo para outro local, com o mouse.

### Arrastar
Mover um objeto pela tela após apontar para ele com o ponteiro, clicar e manter pressionado o botão do mouse.

### AVI
Extensão de arquivo do Video for Windows da Microsoft (exemplo: MYVIDEO.AVI).

## B

### Barra deslizante
Controle que permite ao usuário definir rapidamente uma opção, movendo para cima e para baixo o valor em uma escala de ajustes.

### Barras de rolagem
Barras de controle vertical e horizontal utilizadas para rolar uma janela.

**Bit**
Abreviação de dígito binário, a unidade básica de informação computadorizada. Os dígitos binários são 0 e 1, também conhecidos como códigos de ligado e desligado.

**Bitmap**
O método utilizado para armazenar informações que mapeia os pixels de uma imagem, bit por bit. Os formatos de bitmap (mapa de bits) são: .bmp, .pcx, .pict, .pict-2, tiff, .tif entre outros. A maioria dos arquivos de imagens são bitmap. Esse tipo de arquivo mostra as "irregularidades", quando vistos de perto. É possível visualizar as linhas de pixels que criam as bordas. Imagens bitmap são utilizadas por todos os computadores. As informações na tela ou na área de trabalho de todos os computadores com Windows utilizam arquivos .bmp, enquanto o Macintosh utiliza arquivos pict.

**BMP**
Abreviação de bitmap (mapa de bits), um formato de arquivo gráfico utilizado pelo Windows.

**Borda da imagem**
Medida da alteração no brilho entre os pixels adjacentes em uma imagem. Uma borda de valor 0 significa que os pixels compartilham o mesmo valor de brilho. A borda máxima possível existe onde os pixels próximos estão em extremidades opostas da variação de brilho e a 255 valores de distância um do outro.

**Botão de giro**
Controle que permite ao usuário definir rapidamente uma opção, movendo para cima e para baixo o valor de um grupo de ajustes.

**BPP**
Acrônimo de bits por pixel.

**Brilho**
A capacidade relativa de uma cor de refletir luz. Essa é uma das três principais dimensões de cor. As outras duas são: matiz e saturação.

**Buffer de vídeo**
Localização na memória do computador, onde são armazenados os dados que aparecem na tela do vídeo.

**Byte**
Uma medida de tamanho de imagem. 1 byte = 8 bits. Também é uma unidade de medida (8 bits) para capacidade de armazenamento de discos: 1,000 bytes = 1 kilobyte; 1.000.000 bytes = 1 megabyte; e 1.000.000.000 bytes = 1 gigabyte.

## C

**Caixa de diálogo**
Uma janela em um programa aplicativo que permite definir comandos e opções do programa.

**Calibração**
O processo de regular um monitor ou scanner conforme um padrão repetitivo. Por exemplo, um monitor é regulado conforme um contraste (Gamma), brilho e equilíbrio de cor de ponto branco específicos.

**Calibrar**
Regular um dispositivo afim de produzir uma saída precisa e previsível.

**Camada**
Forma de separar operações de edição de imagens em níveis independentes entre si.

**Câmara digitalizadora**
Uma câmara digital que utiliza uma única linha de CCDs para capturar imagens, digitalizando uma linha de pixels por vez.

**Câmera caixa**
O tipo mais simples de câmera, feito de um obturador, um suporte para o filme, uma mira e uma lente.

**Câmera digital**
Uma câmera que captura imagens digitais sem a utilização de filme.

**Câmera matricial**
Uma câmara digital que utiliza um grande chip CCD para captar toda a imagem ao mesmo tempo, em vez de digitalizar uma linha de pixels da imagem por vez.

**Caminho da raiz**
A localização de um arquivo em um disco.

**Caminho de corte**
Um contorno definido vetorialmente, utilizado para esconder áreas de uma imagem que estejam além das bordas do caminho.

**Canal alfa**
Um canal de máscara acrescido aos canais vermelho, verde e azul, que pode ser utilizado para isolar uma determinada área de uma imagem, afim de que o computador execute operações nessa área. Os canais alfa são utilizados para descrever silhuetas que possuem bordas suaves. Veja Caminho do corte.

**Canal de cor**
Todas as informações de cores de uma única cor primária em uma imagem.

**Canal**
Normalmente, canal de cor. Refere-se aos componentes de cor de uma imagem. Um arquivo de imagem é composto por diferentes canais de cores (como vermelho, verde e azul) e, possivelmente, muitos canais alfa.

**Cancelar**
Um botão que fecha uma caixa de diálogo sem fazer alterações em seus ajustes.

**Captura de imagem**
Processo de criação de uma representação digital de uma imagem utilizando dispositivos como um scanner ou uma câmera digital.

**Capturar**
Tirar uma fotografia utilizando uma câmara digital.

**Caractere**
Um único símbolo de texto.

**Caracterização**
Processo de construção de uma tabela de localização (LUT, Look-Up Table) para um monitor calibrado. Traçando-se o perfil de saída de várias cores do monitor, uma tabela de consulta pode ser ativada permitindo-se que o computador faça a substituição por cores corrigidas (caracterizadas), afim de obter uma saída consistente e precisa.

**Carregado**
Um microchip sensível à luz que grava a luz que

**Cartão de armazenamento**
O chip de memória utilizado em muitas câmeras para armazenar imagens.

**CCD**
Acrônimo de Charged Coupled Device (Dispositivo conjugado

**CD-ROM**
Acrônimo de Compact Disc Read-Only Memory (Memória somente para leitura em disco compacto) uma forma de armazenamento de dados de acesso aleatório em disco de gravação única. Geralmente produzido em massa e distribuído como uma publicação, um CD-ROM armazena cerca de 550 MB de dados.

**CGM**
Acrônimo de Computer Graphics Metafile (Meta-arquivo gráfico de computador), um formato de arquivo de imagem desenvolvido para lidar com uma ampla variedade de tipos de arquivos de imagem. Por enquanto, está sendo utilizado principalmente para elementos gráficos vetoriais.

**Ciano**
Uma cor azul esverdeada, utilizada no processo de impressão a quatro cores. Ela reflete as luzes verde e azul e absorve a luz vermelha.

**Clique duplo**
Pressionar e soltar o botão do mouse rapidamente, duas vezes.

**Clonagem**
O processo de copiar uma pequena área de uma imagem e colar em outra para corrigir um defeito ou adicionar um novo elemento.

**CMY**
Acrônimo de Cyan, Magenta e Yellow (ciano, magenta e amarelo). São as cores complementares do modelo de cores RGB (Red, Green e Blue, vermelho, verde e azul). São também

chamadas primárias subtrativas, uma vez que seus efeitos são subtrair algumas cores da luz branca.

**CMYK**
Acrônimo de Cyan, Magenta, Yellow e Key (ciano, magenta, amarelo e Key), sendo que o K representa Black, a cor preta. Diferentemente de CMY, CMYK não é um modelo de cores. É modelo de tinta de processo em quatro cores utilizado para representar as cores de uma imagem na impressão. Uma vez a combinação de uma quantidade igual de ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y) produz o preto, a adição da tinta preta (K) ocorre para economizar a quantidade total de tinta consumida ao imprimir uma determinada cor.

**Colorir**
Aplicar uma cor ou um efeito de nível de opacidade menor que 100%. Também chamado de sobreposição.

**Compactação com perda**
Processo que reduz o espaço de armazenamento necessário para um arquivo de imagem, com certa perda de dados.

**Compactação depreciativa**
Veja Compactação reversa.

**Compactação sem perda**
Processo que reduz o espaço de armazenamento sem perda de dados.

**Compactação tonal**
Processo de compactar os tons de uma imagem original para ajustá-la ao alcance do dispositivo de saída.

**Compactação**
Um método utilizado para reduzir o tamanho de um arquivo de imagem pela combinação de informações de pixels de cores similares, armazenando essas informações em um espaço menor.

**Compactado**
Uma imagem, após ter sido reduzida em tamanho, é chamada de imagem compactada. Alguns métodos de compactação mantém a qualidade da imagem e alguns são depreciativos. Os métodos depreciativos, também conhecidos como com perda, reduzem a qualidade da imagem para reduzir o tamanho do arquivo. Veja também Compactação.

**Componente de cor**
Canal de cor individual de um pixel, conforme definido por um determinado modelo de cores. Exemplo: a cor de um pixel definida pelo modelo RGB possui um componente vermelho, um verde e um azul.

**Composição**
Um efeito obtido pela combinação de diferentes imagens ou partes delas, resultando em uma única imagem.

**Configuração**
Uma opção do programa que pode ser determinada ou modificada utilizando controles para produzir um resultado diferente.

**Contraste**
A diferença e a distribuição de tons claros e escuros em uma imagem. Diz-se que uma imagem composta principalmente de tons pretos e brancos tem contraste, enquanto uma composta principalmente de tons de cinza médio é considerada plana. O contraste é medido em valores gama.

**Conversor de EPS**
Um recurso do Adobe Photoshop que permite que uma ilustração em PostScript, salva no formato EPS, seja convertida em pixels para a edição de efeitos especiais.

**Conversor gráfico**
Um aplicativo shareware, programa com prazo de validade limitado para o cliente experimentar antes de comprar, utilizado para abrir e converter uma ampla variedade de formatos de arquivos.

**Cor cheia**
Outro termo para imagem de 24 bits. É utilizado alternativamente com o modelo "TrueColor".

**Cor imprimível**
Uma cor que se encontra na gama de um determinado dispositivo de saída. Uma cor imprimível é emitida conforme o esperado, enquanto que uma cor que recai fora da gama é impressa como um matiz diferente do esperado. Veja também Gama, a.

### Cor indexada
Um tipo de arquivo de cor que utiliza somente um canal e atribui uma das 256 cores a um pixel. Apesar de sua baixa qualidade, um arquivo de cor indexada é ideal para a Web devido ao seu pequeno tamanho.

### Cor Lab
Modelo de cores desenvolvido pelo Centre Internationale d'Eclairage (CIE). Como outros modelos de cores do CIE, o Lab define valores de cores matematicamente, de uma maneira que independe do dispositivo.

### Cor primária
Veja RGB.

### Cor subtrativa
Processo de imprimir cores com tintas coloridas.

### Cores complementares
Um modelo de cor pelo qual luzes coloridas são combinadas para criar cores. O RGB é um sistema de cores complementares no qual as luzes vermelha, verde e azul são combinadas para produzir o branco.

### Cor
Percepção visual, freqüentemente definida em termos dediferentes modelos de cores.

### Correção de cores
Processo de alterar cores à medida que aparecem em uma câmera digital ou na impressão, para eliminar uma distorção de cores indesejada. A correção de cores pode ser executada em uma imagem total (correção de cores global) ou somente em uma parte da imagem (correção de cores local).

### Correção de gama
Processo para obter a reprodução correta de intensidade de uma imagem de tela, para compensar a qualidade não linear do monitor e recalcular os sinais de tensão elétrica utilizados para representar certos valores de intensidade.

### CPU
Acrônimo de Central Processing Unit (unidade central de processamento), que é o "cérebro" de um computador.

### CUI
Acrônimo de Common User Interface (interface de usuário comum), um conjunto de regras e padrões relativos a interfaces de aplicativos, desenvolvido para facilitar o aprendizado de novos aplicativos.

### Curva de tom
Linha ajustável disponível em um software de edição de imagem. Começa como uma linha ascendente e inclinada para a direita com ângulo de 45 graus e pode ser ajustada pelo usuário, na forma de curva, para efetuar a correção de cor ou tom.

## D

### Defeito
Qualquer falha ou mancha introduzida de forma não intencional em uma imagem digital, durante o processo de digitalização ou compactação. Em geral, aparece na forma de falhas de cores de linhas que interferem na imagem de maneira negativa.

### Densidade
A medida real da habilidade de uma área de tom de bloquear a passagem da luz na reprodução de uma imagem impressa. Menos luz será bloqueada por tons mais brilhantes e, ao contrário, mais luz será bloqueada ou absorvida por tons mais escuros.

### Densitômetro digital
Recurso do software de editoração de imagens de medir os valores em pixels e lêlos em termos de RGB ou CMYK. Esses valores são precisos quando comparados com os valores reais armazenados dentro dos arquivos e permanecem inalterados independentemente da tela em que o arquivo é mostrado.

### Depreciação
O grau de fidelidade ou perda de clareza ocorrida em uma imagem por um filtro, um efeito ou um método decompactação.

### Descompactação
Um método que reverte o arquivo de imagem compactado e reconstrói a imagem de volta ao estado descompactado.

**Desenho a traço**
Em geral, uma imagem em pretoebranco desenhada à mão ou gerada por computador.

**Desgranulação**
Filtro existente em alguns aplicativos avançados de editoração de imagens que remove "manchas" ou granulações de uma imagem.

**Deslocamento**
Um recurso das câmeras de estúdio de grande formato que permite a modificação do relacionamento entre o filme e o plano das lentes, a fim de alterar e controlar a perspectiva da imagem. Com os deslocamentos, é possível focalizar de baixo para cima um edifício e manter paralelas suas laterais verticais, sem que ocorra o efeito de distorção de perspectiva angular, normalmente produzido por uma câmera. As câmeras digitais não operam tão bem com deslocamentos significativos.

**Deslocar**
Mover uma tela que é mais larga do que a janela, sem utilizar barras de rolagem.

**Destaque**
A área mais brilhante em uma imagem.
determinam o ajuste adequado para o limite de preto.

**Difusão**
Método utilizado para suavizar a borda de uma seleção ou efeito em uma imagem.
digital ou scanner.A imagem resultante pode ser transferida

**Digitalização**
Veja Captura de imagem.

**Digitalizador de vídeo**
Dispositivo de captura de imagem que utiliza uma câmara de vídeo interligada ao circuito eletrônico de um computador, para converter os sinais de vídeo em arquivos digitais. Também chamado de Programa de captura de telas.

**Digitalizar**
Converter uma imagem em códigos binários.

**Digital**
Método de representação, armazenamento e processamento de informações convertidas em códigos binários.

**Diminuição de retornos**
Uma taxa de produtividade que passa a sofre reduções em função de aplicativos adicionais ou do consumo de recursos. Um caso típico é a compactação com perda.

**Diodos**
Componentes eletrônicos sensíveis à luz utilizados na captura de imagens.

**Dispositivo de tom contínuo (CT, Continuous Tone)**
Um dispositivo que interpreta imagens utilizando valores de tons de densidades diferentes, sem aplicar pontos de meiostons.

**Distorção de cores**
Diz-se que uma imagem apresenta uma distorção de cores se suas cores parecerem irreais. Normalmente, a distorção de cores é descrita por determinada cor predominante na imagem. Exemplo: "As árvores parecem ter uma distorção de cores para o amarelo." Veja Distorção.

**Distorção**
Processo de alteração de uma imagem por deformação ou contorção parcial ou total.

**Dmax**
A densidade máxima em uma imagem ou material, ou que um sistema de imagens pode reproduzir.

**Dmin**
A densidade mínima em uma imagem ou material, ou que um sistema de imagens pode reproduzir.

**Documentação**
Informação em forma de texto que descreve um trabalho de arte ou imagem, gravando suas características físicas ecolocando-as em um contexto.

**DPI**
Acrônimo de dots per inch (pontos por polegada), que é uma medida da resolução de digitalização de uma imagem ou da

qualidade de um dispositivo de saída. Indica o número de pontos que uma impressora pode imprimir por polegada ou que um monitor pode exibir tanto horizontal como verticalmente. Uma impressora de 600 dpi pode imprimir 360.000 (600 x 600) pontos por polegada do papel.

**Driver**
Programa que converte dados do software e/ou Windows para ser utilizado com um dispositivo de hardware específico.

**DSP**
Acrônimo de Digital Signal Processor (processador de sinal digital). Veja Processador de sinal digital.

**DuraTrans**
Uma grande transparência colorida, impressa a partir de um negativo colorido. É muito utilizada em painéis com iluminação traseira, com os de estandes de feiras.

## E

**Editor gráfico bitmap**
Um aplicativo gráfico utilizado para editar imagens bitmap.

**Editoração eletrônica**
Processo de criação de documentos editorados pela integração de todos os textos e gráficos do documento em um computador pessoal.

**Elementos gráficos de apresentação**
Imagens geradas pelo computador e organizadas em slides seqüenciais para uma apresentação.

**Elementos gráficos vetoriais**
Veja Imagem vetorial.

**Eliminação de serrilhado**
Remoção ou redução de bordas irregulares ou recortadas em torno de uma imagem.

**Embaçamento de máscara**
Processo segundo o qual a nitidez perceptível de uma imagem é aprimorada pelo aumento do contraste ao longo das bordas, onde tons diferentes se unem. Considerado o método de aumento de nitidez mais sofisticado, ele amplia a precisão do foco sem a indesejável granulação que freqüentemente ocorre com outros métodos com essa finalidade.

**Embaçar**
Reduzir o contraste de uma imagem. Veja nitidez.

**Envelope digital**
Um "recipiente" digital que envolve uma imagem com informações ou metadados. Tais informações são utilizadas para localizar a imagem, garantir sua autenticidade ou limitar o acesso a usuários autorizados.

**EPS**
Acrônimo de Encapsulated Postscript, um padrão de arquivo definido pela Adobe, geralmente utilizado para fotografias e elementos gráficos desenhados. Uma definição matemática de formas, linhas, cores e espaço, o EPS é uma das mais precisas maneiras de definir uma fonte ou imagem.

**Equilíbrio de cinza**
É o equilíbrio das tintas CMY(ciano, magenta e amarelo), que produz o cinza neutro e o preto, para a reprodução adequada de uma imagem impressa. Teoricamente, quantidades iguais de tintas CMYproduzem todos os tons de cinza ou neutros. Entretanto, a tinta ciano absorve menos luz vermelha do que teoricamente deveria. Além disso, todas as três tintas absorvem umas das outras, o que na teoria não deveria acontecer, fazendo cada uma agir como se estivesse contaminada pelas demais.

**Equilíbrio de cores**
Na tela, o termo significa que os componentes de cores da imagem vermelho, verde e azul, exibidos pelo monitor, correspondem aos da imagem original. Em saídas impressas, no entanto, significa que as proporções das tintas CMYsão impressas de maneira que as luzes vermelha, verde e azul, conforme refletidas da reprodução, correspondem às do original. Normalmente, para imprimir com o equilíbrio de cores adequado, é necessário um equilíbrio de cinza das tintas CMY.

**Escala de cinza**
Termo utilizado para descrever uma imagem fotográfica em branco e preto ou um ajuste do scanner. Refere-se ao intervalo de 256 tons de cinza que compõem a imagem. Veja também Variedade dinâmica.

**Escala**
Diminuir ou aumentar o tamanho de uma imagem, proporcionalmente.

**Espaço de cor**
Um modelo utilizado para representar ou descrever uma cor ou tom específico. Exemplo: RGB, XMYK, LAB, e YCC. Também chamado apenas de espaço.

**Estilo da fonte**
Variação dentro de uma família de fonte, como normal, negrito, itálico, sublinhado, etc.

**Explosão**
Gíria para ampliação.

**Exportar**
Enviar um arquivo para impressão, compactação ou transformação para um formato específico, por meio de um miniaplicativo especializado.

**Exposição**
O efeito da duração de tempo e da intensidade de iluminação sobre a emulsão de um filme fotográfico.

## F

**FAQ**
Acrônimo de Frequently Asked Questions (perguntas mais freqüentes).

**Ferramenta**
Recurso utilizado para selecionar ou trabalhar em uma imagem.

**Fidelidade**
A clareza de uma imagem.

**Filtro**
Software utilizado por um programa aplicativo para converter formatos de arquivos ou efeitos especiais. Filtros podem fazer parte de um aplicativo principal ou de programas externos, geralmente chamados de plug-ins.

**Firmware**
Um pequeno programa ou conjunto de instruções armazenado na memória ROM, geralmente encontrado em todos os produtos carregados em computadores, desde câmeras até periféricos digitais. É um software carregado na memória ROM que controla uma unidade.

**Foco automático**
Recurso de uma câmara que utiliza um feixe de luz infravermelho ou um sonar para ajustar automaticamente seu próprio foco.

**Fonte de tipos**
Desenho de um conjunto de caracteres, como Courier, Helvetica, Times, Times Roman, etc.

**Fonte**
Um determinado tipo de letra em um estilo de tipos específico.

**Formato de arquivo**
A maneira como o dado é armazenado em um arquivo. EPS, TIFF, GIF, JPEG e PICTsão formatos de arquivos.

**FPO**
Acrônimo de For Position Only (apenas para posicionamento), um arquivo de imagem de baixa resolução utilizado para colocação em programas de layout de página.

**Fundo**
Uma imagem de tela de pintura sob uma operação de ilustração ou imagem flutuante.

## G

**Gama, a**
A variedade de cores e tons que um dispositivo ou espaço de cores é capaz de gravar ou reproduzir. O olho humano pode perceber muito mais cores do que um monitor pode reproduzir no espaço de cores RGB.

**Gama, o**
Termo utilizado para medir o contraste de uma imagem ou dispositivo de imagens.

**GCR**
Acrônimo de Grey Component Replacement (substituição do componente cinza), um ajuste de separação de cores utilizado em fotografias coloridas, em que as tintas ciano, magenta e amarelo são removidas de uma imagem (em um equilíbrio que produz um valor de cinza) e a tinta preta é inserida em seu lugar. Em geral, os resultados são a redução da tinta total utilizada, a consistência do ciclo de impressão e o aumento do detalhamento da imagem.

**Geométrico**
Forma definida pela geometria, uma disciplina da matemática. Exemplo: retângulo, quadrado, círculo e elipse.

**GIF 89**
O mais recente padrão GIF que permite a seleção da área para transparência. É usado principalmente Internet e outros serviços on-line. Assim como seu antecessor (o GIF), o GIF 89 também processa imagens de até 256 cores ou 8 bits.

**GIF**
Acrônimo de Graphics Interchange Format (formato de intercâmbio de elementos gráficos), formato de compactação de imagens desenvolvido pela CompuServe, que leva em conta imagens de até 8 bits ou 256 cores. É um dos formatos amplamente utilizados na Web.

**GifBuilder**
Um aplicativo shareware, programa com prazo de validade limitado para o cliente experimentar antes de comprar, utilizado para criar arquivos GIF animados para distribuição na Web.

**GIFs animados**
Um método de criar animação, no qual um único arquivo GIF contém todas as imagens utilizadas na animação.

**Gradiente**
Transição uniforme de matizes intermediários entre duas ou mais cores diferentes ou a transição da opacidade da pintura. Também chamado de Degradê.

**GUI**
Acrônimo de Graphic User Interface (interface gráfica do usuário), termo utilizado para descrever sistemas operacionais e aplicativos que utilizam imagens, controle de mouse e tecnologia WYSIWYG para tornar os computadores e programas mais  simplificados ao usuário.

## H

**Hardware**
Partes de equipamentos e/ou dispositivos que compõem um sistema de computador em oposição ao conjunto de programas ou instruções do sistema (software).

**High Color**
Termo que se refere especificamente a um modo de operação de 15 ou 16 bits ou a uma imagem com 32.768 ou 65.536 cores. Veja TrueColor.

**Histograma**
Gráfico de barras utilizado para exibir a quantidade de cor utilizada em uma imagem através do intervalo tonal. A coordenada horizontal representa o valor tonal dos pixels (de 0 a 255) e a coordenada vertical mostra o número de pixels que possuem tal valor.

**HLS**
Acrônimo de Hue, Luminosity e Saturation (matiz, luminosidade e saturação); um modelo de cores.

## I

**Ícone**
Um pequeno símbolo gráfico que representa uma opção ou um comando de programa.

**Imagem bitmap**
Também conhecida como imagem de varredura. É uma imagem composta por uma série de bits e bytes individuais que formam pixels. Cada pixel pode variar em cor ou escala de cinza.

**Imagem de 15 bits, Modo de vídeo de 15 bits**
Imagens que podem possuir até 32.768 cores diferentes.

**Imagem de 16 bits, Modo de vídeo de 16 bits**
Imagens que podem possuir até 65.536 cores diferentes. Adaptadores de vídeo de 16 bits por pixel podem exibir até

65.536 cores diferentes por vez, o que é um modo de vídeo normalmente aceitável para edições próximas a True-Color.

**Imagem de 24 bits, Modo de vídeo de 24 bits**
Imagens que podem ter até 16.776.216 cores diferentes. Mais que o dobro do número de cores que um olho humano, mesmo bem treinado, é capaz de diferenciar. Um adaptador de vídeo de 24 bits por pixel que pode exibir até 16.776.216 cores diferentes por vez, fornece a verdadeira edição em True-Color.

**Imagem de 256 cores**
Uma imagem de 8 bits por pixel que não é aceita para edição de imagens em True-Color.

**Imagem de 32 bits, Modo de vídeo de 32 bits**
Imagem ou modo de vídeo que normalmente se refere a uma imagem de 24 bits por pixel ou ao modo de Canal alfa de 8 bits.

**Imagem de 32.768 cores de 32 K**
Veja Imagem de 15 bits por pixel.

**Imagem de 65.536 cores de65 K**
Veja Imagem de 16 bits por pixel.

**Imagem de 8 bits, Modo de vídeo de 8 bits**
Veja 256 cores.

**Imagem de alta resolução**
Imagem digitalizada que possui uma grande quantidade de pixels por polegada.

**Imagem de arquivo**
Uma imagem destinada a utilização futura. Em geral mantida fora do sistema, em um local seguro, quase sempre uma imagem de arquivo tem qualidade maior que a da imagem digital fornecida ao usuário.

**Imagem de baixa resolução**
Imagem que contém somente as informações necessárias para exibir a imagem na tela do computador.

**Imagem de fundo**
Uma imagem lado a lado utilizada como padrão de fundo em uma página da Web.

**Imagem de pesquisa**
Uma pequena imagem, normalmente derivada de uma maior, que permite ao usuário exibir mais imagens em uma única tela. Veja também Miniatura.

**Imagem de representação da Sun**
Formato de armazenamento de arquivo utilizado em computadores Sun3.

**Imagem de tela cheia**
Uma imagem digital que ocupa todo o monitor.

**Imagem derivada**
Uma imagem derivada de outra, normalmente pela eliminação de uma parte do original. Algumas técnicas utilizadas para gerar uma imagem derivada são a captura de um detalhe, subamostragem para uma resolução mais baixa, utilização de compactação do tipo com perda e utilização de técnicas de processamento de imagem para alterála. Também são chamadas imagens derivativas.

**Imagem digital**
Uma imagem feita de bits e bytes.

**Imagem silhueta**
Imagem fotográfica com seu fundo apagado que parece flutuar no layout da página.

**Imagem substituta**
Representação de uma imagem, normalmente em forma de fotografia, utilizada para estudo.

**Imagem vetorial**
Imagem composta de descrições vetoriais, descrições matemáticas de linhas, curvas, objetos e contornos de tipos, em vez de linhas de pontos coloridos (bitmap). Imagens vetoriais podem ser modificadas em tamanho e giradas, sem perda em qualidade, e são amplamente utilizadas para ilustrações e tipografia. Veja também Elementos gráficos vetoriais.

**Impressão a laser**
Processo no qual o laser é utilizado para compor uma imagem em um tambor eletrostaticamente carregado. À medida que o

laser atinge o tambor, é criada uma carga eletrostática. Essa carga atrai o fino pó de toner que, depois, funde-se no papel pelo calor.

**Impressora a laser**
Dispositivo de impressão que cria marcas em uma página, utilizando processo eletrofotográfico. Impressoras a laser produzem impressões de alta resolução.

**Impressora matricial**
Uma impressora que marca a página pelo impacto de um cabeçote de impressão mecânico. Em geral, sua resolução é menor que a das impressoras a laser.

**Independência do dispositivo**
Capacidade do programa de carregar, editar e salvar uma imagem em mais cores do que o hardware poderia aceitar.

**Inteligente**
Termo relativo a ferramentas que se refere a uma função adaptativa ou estática de preenchimento.

**Interpolação**
Processo utilizado para criar novas amostras de imagens em tamanho e/ou resolução maiores, adicionando pixels a ela.

**Intervalo tonal**
Termo que se refere ao espectro completo de valores de brilho, do preto puro ao branco puro.

**Iris**
Impressora a jato de tinta extremamente sofisticada que imprime gotículas de tinta tão pequenas quanto os glóbulos vermelhos do sangue (0,012 mm). É um dispositivo bastante utilizado para impressão de provas e para produção de edições limitadas de alta qualidade de material artístico em papéis especializados como papéis de alta gramatura para aquarelas.

## J

**Jato de tinta**
Impressora que borrifa tinta no papel ou substratos.

**JBIG**
Padrão de compactação internacional utilizado para imagens com bem poucas cores ou escala de cinza, como páginas de documentos.

**JPEG**
Acrônimo de Joint Photographic Experts Group (grupo conjunto de especialistas fotográficos), um formato de compactação com perda, desenvolvido por esse grupo. Comparado ao GIF, que aceita somente cores de 8 bits (256 cores), o JPEG aceita cores de 24 bits (16,7 milhões de cores).

## K

**Kerning**
Espaçamento entre dois caracteres de texto próximos.

**Kilobyte**
Abreviado como KB, é o termo utilizado para denotar o tamanho de um arquivo, ou seja, a quantidade de informação contida nele. 1 KB equivale a 1.024 bytes.

## L

**Laço**
Ferramenta de seleção a mão livre que permite ao usuário desenhar e selecionar uma área com qualquer formato.

**Layout**
Um desenho que exibe os componentes tipográficos (anúncios, fotos, textos) em suas posições corretas.

**LightJet (jato de luz)**
Impressora que utiliza laser vermelho, verde e azul para compor uma imagem de tom contínuo sobre papel fotográfico, de maneira similar a um gravador de filme.

**Limiar**
Ponto de demarcação ou alteração. Em aplicativos de imagem digital, esse é o limite além do qual podem ocorrer efeitos adversos.

**Limite de preto**
Um ajuste de separação de cores que permite a porcentagem

máxima de tinta preta em uma imagem CMYK. O ajuste é feito antes de uma imagem RGB ser convertida em CMYK. Em geral, a impressora e o papel planejados para a publicação

**LPI**
Acrônimo de Lines Per Inch (linhas por polegada), que se refere ao número de linhas de pontos de meiotom em uma polegada.

**Luminância**
O brilho da cor de um pixel conforme percebido pelo olho humano. De acordo com o modelo de cores HLS, a luminosidade é medida entre 0% e 100%, do branco puro ao preto puro.

**Luz de indireta**
Luz rebatida de uma superfície refletora, como uma cartolina branca, uma parede, o teto ou um refletor aluminizado, entre outros.

**Luz disponível**
A luz disponível em ambientes internos ou externos sem utilizar luzes estroboscópicas ou lâmpadas de facho.

**LZW**
Acrônimo de Lempel-Ziv-Welch, um esquema de compactação sem perda patenteado e o formato de arquivo compactado TIFF. GIF, Graphics Interchange Format (formato de intercâmbio de elementos gráficos), um formato de arquivo desenvolvido pela Compuserve com base em um esquema LZW.

## M

**Magenta**
Uma cor roxa avermelhada utilizada no processo de impressão a quatro cores, que reflete luzes azul e vermelha e absorve a luz verde.

**Mais zoom**
Ampliar parte de uma imagem para visualização e/ou edição. É o oposto de "Menos zoom", um processo utilizado para visualização da imagem inteira quando ela é maior do que o espaço de exibição.

**Manipulação de imagem**
Processo de fazer alterações digitais em uma imagem utilizando processamento de imagens. Veja também Processamento de imagens.

**Marca d'água**
Bits modificados dentro de uma imagem para criar um padrão que indica prova de propriedade.

**Máscara de 8 bits**
Também conhecida como máscara de densidade, é a técnica utilizada para controlar a opacidade de operações de ilustração em uma imagem, pelo uso de um arquivo de máscara de 8 bits.

**Máscara de caracteres**
Uma definição de máscara determinada pelo uso da ferramenta Texto.

**Máscara de proteção de tela**
Método que permite a alteração ou manipulação de somente uma certa área da tela.

**Máscara**
Uma função em um software de edição de imagem que restringe a edição para somente uma parte da imagem.

**Matiz**
Atributo importante que distingue uma cor de outra. Tecnicamente, o matiz baseia-se no comprimento de onda da luz refletida de um objeto ou transmitido através dele.

**Matriz de CCD**
Significa matriz e dispositivos conjugados carregados (CCD,Charge-Coupled Device), que são diodos sensíveis à luz utilizados em scanners e câmeras digitais. Esses dispositivos varrem uma imagem e, quando expostos à luz, geram uma série de sinais digitais que são convertidos em valores de pixels.

**Mega Pixel**
Uma imagem de milhões de pixels, criada por câmeras e scanners digitais de alta capacidade. Quanto maior a contagem de pixels de uma imagem, maior a sua resolução.

**Megabyte**
Abreviado como MB, é o termo utilizado para denotar o tamanho de um arquivo ou do meio de armazenamento, como um disco rígido. 1 Megabyte equivale a 1.024 Kilobytes ou 1.048.576 bytes.

**Meiatinta**
Um efeito empregado para fragmentar uma imagem em um padrão com aparência de granulação extrema.

**Meiotom**
Padrão utilizado na impressão de fotos para livros e revistas. Ele fragmenta as imagens em pequenos pontos descritos por uma "tela de retículas". Retículas de número mais elevado produzem imagens com aparência melhor, mas também exigem papel de impressão de qualidade superior.

**Memória virtual**
Processo segundo o qual é tomado emprestado espaço de armazenamento no disco rígido e, com isso, o sistema torna-se capaz de executar funções mais complexas como se tivesse memória RAM adicional instalada. É um recurso para aumento de desempenho de alguns softwares. Veja também RAM.

**Menu pop-up**
Um menu de comandos que surge na tela quando acionado.

**Mesclagem de imagem**
Processo de combinar duas ou mais imagens.

**Miniatura**
Pequena versão, em forma de ícone, de uma imagem gráfica maior.Veja Imagem de pesquisa.

**Mistura**
Mesclar suavemente os pixels de uma imagem, reduzindo o contraste. Veja embaçar.

**Modelos de cores**
Maneiras diferentes de definir cores, tanto para exibição em tela como em uma página impressa. Como um modelo conceitual espacial mostrando relacionamentos de cores e valores, cada modelo de cores possui usos e limitações diferentes e é representado de maneira diferente.

**Modo de cores**
O ajuste da profundidade de exibição em pixels (8, 16 ou 24 bits por pixel) na qual um programa de edição de imagem opera.

**Moiré**
Um padrão de pontos em uma imagem impressa causado por ângulos de retículas ou um padrão incompatíveis na imagem original.

**Monitor**
Tela de exibição do computador. Dispositivo que utiliza o modelo de cores RGB.

**Monocromático**
A maneira de exibir ou gerar uma imagem utilizando somente tons de cinza é chamada de representação monocromática da imagem.

**Montagem de imagem**
Processo pelo qual partes de duas ou mais imagens são combinadas para criar uma nova imagem composta.

**Montagem**
Colocar mais de uma imagem digitalizada em uma única tela.

**Morphing**
Método empregado para mesclar uma imagem a outra de modo que a primeira imagem se deforme e seja contorcida até igualar-se à nova imagem.

**Mosaico**
Um efeito especial utilizado para segmentar uma imagem em fragmentos grandes, como se tivessem sido composta por pastilhas.

**MPEG**
Acrônimo de Motion Picture Experts Group (grupo de especialistas em imagem em movimento), um esquema para compactação de vídeo de movimento total desenvolvido pelo Motion Picture Experts Group.

**Multimídia**
A integração de elementos gráficos, textos, sons e, às vezes, vídeo para um aplicativo ou tarefa específica.

**Multitarefa**
Um aplicativo que executa muitas tarefas simultaneamente em vez de seqüencialmente.

## N

**Não preenchido**
Uma opção de ilustração de ferramentas geométricas que não preenche a área interna das figuras geométricas desenhadas. Em vez disso, aplica a cor ou o efeito selecionado às bordas externas, conforme definido pela forma do pincel em uso no momento.

**Nitidez, aumentar**
Melhorar a clareza da imagem e a definição das bordas. Técnica utilizada para aprimorar o brilho e a cor da imagem e restaurar partes que estejam fora de foco. Entretanto, o excesso de nitidez faz a imagem parecer granulada.

**Níveis de cinza**
A variação das cores cinza entre 100% preto e 100% branco, em uma determinada imagem. Uma imagem em pretoebranco ou em escala de cinza possui 16, 64 ou 256 matizes potenciais de cinza.

**NTSC**
Acrônimo de National Television Systems Convention (convenção norteamericana de televisão em cores), padrão de transmissão de televisão em cores dos EUA.

**Núcleo**
Matriz de valores de pixel utilizada para aplicar um filtro de processamento de imagem em uma área selecionada dela.

## O

**Opacidade**
Uma característica das ferramentas de ilustração, entre outras, dos softwares de edição de imagens. Ajustando-se a opacidade para menos de 100%, pode-se pintar a imagem com determinada cor e, mesmo assim, ainda enxergar um pouco da imagem abaixo da cor.

## P

**Padrão**
Um ajuste de opção carregado automaticamente ao iniciar o rograma.

**Paisagem**
Diz-se que uma imagem está em orientação de paisagem quando o lado comprido é impresso na horizontal, ou seja, na largura da folha, em oposição à orientação retrato.

**Paleta adaptativa**
Conjunto de cores de uma imagem específica, escolhidas como a representação mais próxima das cores do original.

**Paleta de cores**
Uma paleta flutuante que exibe 256 cores em vários programas gráficos. Torna rápida e fácil a seleção das cores.

**Paleta do sistema**
Paleta de cores utilizada por um sistema de computador para todas as imagens digitais.

**Panorâmico**
Uma imagem de formato largo, normalmente no modo horizontal, que proporciona uma visão abrangente do objeto, como a criada pelo ArcSoft Panorama Maker.

**Papel não revestido**
Papel sem acabamento brilhante. Ele absorve mais tinta do que o papel revestido. Veja Papel revestido e Ganho de ponto.

**Papel revestido**
Papel de impressão liso e/ou acetinado, normalmente revestido com argila ou substância plástica. O papel revestido é mais caro e absorve menos tinta do que um papel não revestido.

**Papel rubi**
Um filme vermelho utilizado para cobrir ou mascarar objetos em editoração de impressão tradicional.

para um computador para edição ou armazenamento
passa por filtros vermelho, verde e azul dentro de uma câmera

**PCX**
Um padrão de imagem bitmap de pintura do Windows.

**PDF**
Acrônimo de Portable Document Format (formato de documento portátil), um formato de arquivo original do Adobe Acrobat que disponibiliza documentos totalmente formatados em todas as plataformas de computador, com todos os caracteres e layout intactos.

**PhotoCD**
Um método popular de armazenamento de imagens digitais. A configuração básica do Kodak PhotoCD permite o armazenamento de cinco níveis diferentes de qualidade para cada imagem em um Imagepac.

**PhotoShop**
Programa desenvolvido pela Adobe para editar e processar imagens digitais.

**PICT**
Formato de arquivo gráfico desenvolvido para o Macintosh.

**Pixel**
Acrônimo de Picture element (elemento de imagem), o menor ponto de tom contínuo que compõe uma imagem digital. Também é o termo utilizado para a medida de tamanho e resolução de imagem. A maioria dos monitores VGA apresentam a resolução de 640 x 480 pixels.

**Pixelização**
Também conhecido como irregularidades, refere-se à aparênciade degraus de uma linha curva ou angular em uma imagem digital. Quanto menores os pixels e maior seu número, menos aparente será a "pixelização" da imagem.

**Placa gráfica**
Software do computador que controla a maneira como as informações são exibidas no monitor.Também chamada de Placa de vídeo.

**Plana**
Diz-se que uma imagem é plana quando há a ausência de contraste.

**Plug-In**
Extensão de aplicativo. Sua função é adicionar funcionalidades ao programa. Popularizada pelo Adobe Photoshop, a arquitetura de plug-ins tornou-se o padrão de fato para os principais programas de imagens. Diferentemente do TWAIN, um plug-in permite a maior flexibilidade de projeto, para que a importação, exportação e outras tarefas especificas possam ser executadas dentro de um aplicativo. Entretanto, os plug-ins não podem funcionar como aplicativos autônomos.

**Pontilhado**
Processo de combinação de grupos de pixels ou de pontos em uma página impressa para aumentar a resolução de cores ou de escala de cinza. É freqüentemente utilizado para expandir a capacidade de cores de sistemas cuja capacidade é limitada.

**Ponto**
Normalmente expresso em dpi (dots per inch, pontos por polegada), é o menor ponto que uma fotocompositora ou impressora pode produzir.

**Pós-produção**
Termo da indústria de cinema que se refere a todas as edições que ocorrem após as filmagens.

**Posterizar**
Reduzir o número de matizes de cor em uma imagem. Quando fragmentada para menos diferenciações, o intervalo tonal de uma imagem terá interrupções entre tons individuais. Esse processo é chamado de posterização, que freqüentemente aparece em gradientes suaves de cores.

**PostScript**
Criada pela Adobe, o Postscript é uma linguagem de descrição de páginas com avançados recursos gráficos e altamente portátil por uma ampla variedade de plataformas de computador e dispositivos de saída.

**Pouco exposta**
Uma imagem muito escura. Veja Exposição.

**PPI**
Acrônimo de Pixels per inch (pixels por polegada), um termo de impressão. Veja DPI.

**Precisão**
A exatidão de foco de uma imagem.

**Preenchimento chapado**
Um preenchimento de área em que somente os pixels adjacentes, com exatamente a mesma cor do pixel inicial, são preenchidos. Esse preenchimento não permite variação em cor, matiz, luminosidade ou saturação.

**Preenchimento**
Uma opção de ilustração que preenche o interior de uma área selecionada com uma cor ou padrão.

**Pré-impressão**
Processo de preparar imagens, ilustrações e layouts de páginas a ser impressas. Abrange a digitalização, separações, manipulação de imagens, retoque, fotocomposição e impressão de provas.

**Primeiro plano**
Uma imagem flutuante ou uma operação de ilustração acima de uma imagem de tela.

**Processamento de imagens**
Modificação ou manipulação de imagens digitalizadas ou capturadas por um dispositivo de gravação digital. Em geral, envolve a alteração de tamanho, forma, cor, contraste, brilho etc. da imagem.

**Processamento de quadro**
Processo de edição de um único quadro de uma série ou seqüência de filme multimídia, documento de editoração eletrônica ou apresentação de slides.

**Processo de área**
Um processo, geralmente um efeito, que exige dados de pixels adicionais que não são os pixels em processamento. A maioria dos filtros são processos de área.

**Profundidade de bits**
O número de bits utilizados para exibir ou armazenar cada pixel.

**Profundidade do pixel**
É o número de bits por pixel (8, 16, 24 ou 32) utilizado para armazenar, manipular e exibir os dados que representam atributos de cor de um único pixel.

**Programa de captura de telas**
Um dispositivo especializado que permite ao usuário capturar uma imagem de televisão, filmadora ou videocassete para dentro do PC.

**Proporcional**
Manutenção da relação dimensional ou da razão de aspecto da altura e largura inalteradas enquanto é feita a redução ou ampliação de uma imagem.

**Prova de avaliação Kodak**
Uma técnica digital de impressão de provas utilizada para simular com precisão uma prova em meiotom de um arquivo digital sem a confecção de fotolitos de separação de meiostons.

**Provas de cor separadas**
Provas de imagens individuais antes de serem montadas em layouts de páginas.

**Prova**
Uma amostra que se destina a representar o resultado final.

## Q

**Queima**
Escurecimento de uma pequena área de uma imagem. Isso è feito em sala escura cobrindo-se tudo menos uma parte da impressão e, depois, dando-se mais exposição a essa área.

**QuickTime**
Originalmente desenvolvido para computadores Macintosh, é agora um esquema de compactação para padrão de vídeo digital de imagens estáticas ou dinâmicas.

## R

**RAM de vídeo**
Memória RAM utilizada por um adaptador de vídeo. A quantidade de RAM de vídeo determina a resolução em determinado modo de cor que o adaptador de vídeo suporta.

**RAM**
Acrônimo de Random Access Memory (memória de acesso aleatório), a memória volátil utilizada no armazenamento temporário de informações para processamento de dados. Esse é o tipo de memória de computador mais rápido e caro.

**Razão de aspecto**
A proporção ou relação entre a altura e largura de uma imagem, normalmente medida como resolução em pixel. Uma razão de aspecto comum é de 1.5 por 1, que corresponde a um slide de 35mm.

**Reajuste de uma imagem**
Veja Redefinição da resolução de uma imagem.

**Recorte**
Processo de modificação de uma imagem pelo corte de partes não importantes, a fim de destacar algo importante. O recorte permanente descarta a área não selecionada e reduz o tamanho do arquivo.

**Recortes**
Gíria para a aparência de recortada e com degraus de uma linha curva ou angular em imagens digitais.

**Redefinição da resolução de uma imagem**
Uma função em softwares de edição de imagem que permite ao usuário alterar a resolução da imagem. A redefinição da resolução de uma imagem freqüentemente resulta em perda de qualidade em termos de diminuição de precisão. Também chamada de reajuste de um imagem.

**Redução espacial**
Processo de reduzir proporcionalmente o tamanho de uma imagem. Ocorre perda de qualidade da imagem sempre que seu tamanho é reduzido devido à redução do número de pontos por polegada (dpi) utilizados na construção dela.

**Refazer**
Restaurar uma imagem ao estado anterior ao da última operação de ilustração.

**Relevo**
Manipulação de uma imagem conferindo-lhe uma superfície de aparência tridimensional, como se estivesse salientada.

**Representar**
Converter o vetor gráfico de uma arte em arte bitmap.

**Requisitos de RAM**
A quantidade de RAM (Random Access Memory) necessária para executar um programa com eficiência.

**Resolução da imagem**
O número de pixels (tanto em altura como em comprimento) que compõem uma imagem, normalmente especificados em DPI (dots per inch, pontos por polegada), PPI (pixels per inch, pixels por polegada), ou LPI (lines per inch, linhas por polegada).

**Resolução de saída**
O número de DPI (dots per inch, pontos por polegada) utilizado para exibir uma imagem em um dispositivo de exibição (monitor) ou na impressão. Esse é o principal fator para determinar a qualidade de saída que pode ser obtida. Quanto maior a resolução de uma imagem, maior sua clareza e definição.

**Retícula de linhas**
Número de células de meiotom por polegada, freqüentemente expresso como linhas por polegada (lpi).

**Retoque de fotografia**
Correção de defeitos em uma imagem causados por erros no processo fotográfico original, na revelação ou na digitalização.

**Retrato**
Diz-se que uma imagem está em orientação retrato quando o

lado comprido é impresso na vertical, ou seja, no comprimento da folha, em oposição à orientação paisagem.

**RGB**
Acrônimo de Red, Green e Blue (vermelho, verde e azul), cores primárias utilizadas pelos monitores de computador e câmeras digitais para criar todas as cores vistas no monitor e salvas em arquivos. As primárias RGB são conhecidas como primárias aditivas.

**RIP**
Acrônimo de Raster Image Processing (processamento de imagem de representação). Quando aplicado o RIP, todos os elementos em um documento de layout de página (tipografia, fotografia, ilustrações e elementos gráficos) são montados e representados em uma imagem bitmap para saída. Também Raster Image Processor (processador de imagem de representação), dispositivo utilizado para converter dados digitais em saída física.

**Roda de cores**
Uma maneira de organização das cores para facilitar a compreensão da teoria das cores e dos relacionamentos entre cores diferentes. De acordo com essa teoria, as cores são organizadas em um círculo em torno do qual as cores primárias são posicionadas, em distâncias iguais, com as coressecundárias localizadas entre duas cores primárias.

**Rolar**
Utilizar uma barra deslizante para mover uma imagem dentro de uma janela de tamanho menor, para revelar as áreas da imagem que estão ocultas. Veja Deslocar.

**ROM**
Acrônimo de Read Only Memory (memória somente leitura), um meio removível utilizado para instruções primárias em muitos periféricos de computador e em firmware de CPU.

**Rotação**
Uma função no software de edição de imagem que permite que uma imagem seja girada em qualquer número de graus.

**Rotoscoping**
Processo pelo qual quadros individuais de vídeo, salvos em disco, são editados utilizando um programa gráfico e então gravados novamente no disco.

**Ruído**
Dados ou pixels aleatórios captados durante a digitalização ou transferência de dados e que não correspondem à imagem original. Também refere-se a um filtro utilizado para efeitosespeciais em alguns programas gráficos, como o ArcSoft PhotoStudio 3.0.

## S

**Sangria**
Diz-se que uma figura está sangrada quando continua além da borda de uma página. Uma sangria de página inteira é uma imagem que cobre toda a página sem bordas. Para permitir à impressora um pouco mais de espaço adicional para cortar uma página com uma imagem sangrada, é necessária uma imagem que estenda além das marcas de corte. A área extra, também chamada sangria, em geral tem de 3mm a 6mm.

**Saturação**
Valor que indica a quantidade de cinza em uma cor. Quanto mais próxima do cinza estiver a cor, menos saturada ela é. Quanto mais distante estiver, mais saturada é.

**Scanner de mesa**
Um dispositivo de captura de imagens que lembra uma fotocopiadora. O objeto a ser digitalizado é colocado voltado para baixo sobre um tampo de vidro, abaixo do qual passa a matriz de CCD.

**Scanner de slides**
Scanner com uma fenda para inserir slides de 35 mm.

**Scanner de suporte**
Dispositivo de captura de imagem que fica em um suporte e pode ser elevado ou baixado para ficar mais próximo ou mais distante do material a ser digitalizado.

**Scanner de tambor**
Um dispositivo de captura de imagem de alta qualidade. A imagem a ser capturada é envolvida por um tambor que gira em alta velocidade, enquanto uma fonte de luz varre a imagem para digitalizá-la.

**Scanner ótico**
Um dispositivo que utiliza luz para varrer e converter elementos gráficos de textos ou outras imagens em dados digitalizados legíveis pelo computador.

**Scanner**
Dispositivo para capturar uma imagem digital.

**Separação de cores**
Conversão de uma imagem de cores RGB em uma imagem de cores CMYK. É uma função técnica na qual ajustes específicos, como GCR, limite de tinta preta e limite total de tinta são aplicados à imagem. Uma imagem CMYK poderia ser descrita como já estando com cores separadas e, portanto, não precisaria ser separada novamente.

**Serrilhado**
Quando é desenhada uma linha ou qualquer forma (curva, círculo ou o caractere de texto de fonte) com bordas horizontais que não sejam perfeitamente verticais ou horizontais, alguns pixels são apenas parcialmente cobertos. Diz-se que as linhas com bordas irregulares resultantes estão serrilhadas. O serrilhado dá às linhas uma aparência "com degraus" ou "recortada". Quanto maior o número de pontos ou pixels no monitor, maior será a resolução da tela e menos perceptível será o serrilhado ao olho humano.

**Shockwave**
Tecnologia utilizada para incorporar arquivos animados em uma página da Web.

**SIMM**
Acrônimo para Single In-line Memory Module, um tipo de chip de memória RAM utilizado pela maioria dos computadores.

**Simulação**
Refere-se ao Modo de simulação de saída, um software de gerenciamento de características de cor que permite ao usuário simular no monitor exatamente o que será reproduzido na página impressa. Veja Gerenciamento de cor.

**Sistema de gerenciamento de cores**
Um sistema que visa garantir a consistência na representação de cores em arquivos de imagem, pela captura, exibição e saída da imagem.

**Slide**
Uma transparência colorida de 35 mm.

**SMP**
Acrônimo de Symmetric Multi-Processing (multiprocessamento simétrico). Veja Multiprocessamento simétrico.

**Sobrepor**
Veja Colorir.

**Software**
Instruções operacionais para aplicativos baseados em tarefas específicas.

**Soltar**
Liberar o botão do mouse após arrastar um objeto para um novo local.

**Sombra**
A área mais escura de uma imagem. Sombras em uma imagem tendem a perder detalhes ou assumir distorções indesejáveis.

**SPIFF**
Acrônimo de Still Picture Interchange File Format (formato de arquivo de intercâmbio de imagens estáticas), padrão proposto pela ISO JTC 29.

**Suave**
Diz-se que uma imagem está suave quando está fora de foco ou embaçada.

**Subamostragem**
Produzir uma imagem digital de resolução inferior a partir de uma imagem de resolução superior, utilizando um algoritmo. Veja Imagem derivada.

**Subexposição**
Uma técnica fotográfica tradicional utilizada para clarear uma imagem adicionando luz ao negativo de maneira seletiva. O oposto de Superexposição.

**Sublimação de tinta**
Um processo térmico de pigmentação utilizado para imprimir imagens coloridas, no qual a quantidade de aquecimento determina a quantidade de tinta transferida para o papel ou substrato. Quanto mais quente estiver o elemento no cabeçote de impressão térmica, mais escuros serão os pontos da cor.

**Substrato**
Material em que imagens são reproduzidas. Exemplo: papel ou filme.

**Superexposição**
Uma técnica fotográfica tradicional utilizada para escurecer uma imagem de maneira seletiva.

**Superexposta**
Uma imagem muito clara. Veja Exposição.

## T

**Teclas de atalho**
Teclas equivalentes aos comandos do menu que representam.

**Tela de pintura**
Em um aplicativo de edição de imagem, refere-se a área de trabalho onde é colocada uma imagem é.

**TGA**
Arquivo TrueVision Targa. Um formato de armazenamento muito usado por pessoas que criam imagens geradas em computador. Apesar de grande em tamanho, esse formato proporciona imagens precisas e tem suporte em vários dispositivos.

**TIFF**
Acrônimo de Tagged Image File Format (formato de arquivo de imagem com marcas), um formato de arquivo desenvolvido pela Aldus. Considerado um padrão de mercado, o TIFF é um dos formatos de arquivos gráficos mais comuns para imagens de desenho a traço e fotográficas, capaz de armazenar imagens coloridas ou em pretoebranco em qualquer resolução.

**Tom contínuo**
A transição gradual de uma cor para outra, geralmente encontrada nas fotografias em que a diferença entre pixels imediatamente próximos é sutil.

**Tom médio**
Cores a meio ponto entre claras e escuras, em uma imagem.

**Tom**
Alteração no brilho aparente de uma cor. Veja Tom contínuo.

Transparente, Transparência
Qualquer parte de uma imagem flutuante através da qual se pode ou que não bloqueia a tela. Veja Colorir.

**True-Color RAMDAC**
Tipo de RAMDAC instalada em um adaptador de vídeo de 24 bits, que permite até 16.776.216 cores simultâneas na tela, em certas resoluções.

**True-Color**
Freqüentemente é referência a imagens de 24 bits ou melhores. Veja também imagens de Cor cheia.

**Twain**
Padrão de comunicação entre scanners, dispositivos de imagens, câmaras digitais e o softwares de computador. Desenvolvido por um consórcio de desenvolvedores de software, o TWAIN permite que as imagens sejam importadas (adquiridas) diretamente para o software.

## U

**UCR**
Acrônimo de Under Color Removal (remoção de cores subjacentes), um ajuste de separação de cores utilizado em fotografias coloridas, em que as tintas ciano, magenta e amarelo são removidas das áreas escuras e neutras e trocadas pela tinta preta. A principal vantagem desse processo é a redução do uso global de tinta. Veja também GCR.

## V

### Valor de cor
Valor da cor de um pixel, calculado matematicamente, com base em seus componentes de cores.

### Valor do deslocamento
Valor numérico adicionado ao valor de cor do filtro de núcleo calculado, antes de aplicá-lo aos pixels de uma imagem.

### Variação
A mudança global de cor em qualquer ponto do processo, de fotografia para processamento de digitalização e imagem. Há uma tendência de que as áreas quase brancas e as quase pretas de uma imagem assumam uma cor e exibam uma aparência pouco natural. Quase sempre, as cores deslocam-se para o vermelho, azul ou amarelo. Veja também Variação de cor.

### Variedade dinâmica
A amplitude total do tom visível. Também chamada de Variação de densidade.

### Varinha mágica
Uma ferramenta de seleção que seleciona áreas em uma imagem com base na similaridade de cores.

### VESA
Acrônimo de Video Electronics Standards Association. Criado em 1988, por um grupo líder de fabricantes de componentes gráficos, na intuito de promover a compatibilidade entre seus dispositivos. O grupo definiu padrões operacionais para muitos modos gráficos diferentes.

### VGA
Acrônimo de Video Graphics Array, um subsistema de vídeo do IBM PS/2, o adaptador de exibição PS/2 e adaptadores compatíveis.

### Videodisc
Disco ótico utilizado para armazenar imagens de vídeo. Ele normalmente pode armazenar até 108.000 imagens estáticas.

### VLB
Acrônimo de Vesa Local Bus, uma especificação de 32 bits para comunicação entre o processador de um computador e sua placa de vídeo.

## W

### WYSIWYG
Gíria que significa que o formato exibido é o resultado final (What You See Is What You Get, o que você vê é o que você obtém). O termo refere-se à interface gráfica que permite ao usuário ver na tela o produto acabado.

## X

### Xerox
Nome genérico que se refere ao produto de uma copiadora a laser colorida (CLC, color laser copier).

## #

### 640 x 480
Tamanho de resolução mais comum em pixels, para o monitor padrão de 13 polegadas.

### 72 DPIU
Ma resolução de tela comum de computador.




www.arcsoft.com

PMPS0310

Win 95, 98 e NT

PhotoStudio | Manual do usuário

Manual do usuário

# ArcSoft photo Studio®



*A mais poderosa ferramenta de edição de fotografias para seu lar e escritório*

Windows 95, 98, 2000 e NT